PARTEA a V-a

De la patru la cinci ani

Introducere

Un copil de patru ani poate face mai mult. Este mai dezvoltat din punct de vedere social, mental şi fizic. Interacţiunea cu alţi copii de aceeaşi vârstă conduce la o dezvoltare adecvată. Copilul învaţă nu numai fair-play-ul, dar intră în relaţie şi cu ceilalţi indivizi, diferiţi de el. Aceasta îl ajută să-şi lărgească orizontul asupra vieţii şi să depăşească limitele casei şi ale împrejurimilor ei. Jocul este modul de a învăţa al copiilor. Copiii vor învăţa unii de la alţii. Jocul trebuie să fie astfel condus încât să asigure bunele deprinderi de joc.

Copiii de această vârstă sunt foarte curioşi. Au mai multă încredere în ei şi încep să fie mai atraşi de numere şi de litere. Cei mai mulţi copii de patru ani vor adora să li se citească şi să privească la imagini. Unii vor recunoaşte literele în cuvinte sau pot chiar să fie în stare să citească unele cuvinte dacă se uită cu atenţie.

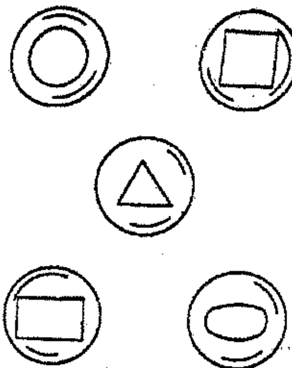
Un copil de patru ani poate fi foarte mulţumit să distingă asemănările şi deosebirile dintre imagini, forme, culori, mărimi, litere şi numere.

Coordonarea mişcărilor mâinilor este mult îmbunătăţită la această vârstă şi copilul este mai interesat de diferite activităţi care presupun un control şi o coordonare muşchilor mici mai rafinate. Aceasta este necesară pentru scris şi alte abilităţi motorii fine pe care le va întâlni până la intrarea la şcoală.

Coordonarea muşchilor se îmbunătăţeşte foarte mult la această vârstă, deşi copiii vor avea încă dificultăţi la prinderea şi aruncarea mingii, la săritul corzii, la menţinerea echilibrului şi la sărit. Va fi necesar mult exerciţiu pentru a perfecţiona coordonarea de care are nevoie copilul pentru a depăşi orice dificultate pe care a avut-o cu aceste îndemânări.

Notă: Autorul şi editura care publică nu sunt responsabile pentru rănirea sau moartea provocate de utilizarea greşită a materialelor sau a recomandărilor. În activităţile cu copiii, materialele trebuie alese cu grijă pentru a nu periclita sănătatea şi siguranţa copilului; supravegherea din partea adultului este esenţială.

Jocul cu formele



Decupaţi următoarele forme din partea de mijloc a unor farfurii de carton: un cerc, un pătrat, un triunghi, un dreptunghi şi un oval. Mărimea ar trebui să fie de aproximativ 7,5 cm în punctul cel mai lat. Va fi mai uşor pentru copil dacă decupaţi formele astfel încât marginea farfuriilor să rămână intactă.

Întrebaţi copilul care este numele fiecărei forme şi ajutaţi-l dacă este nevoie. Încurajaţi-l să pipăie forma rămasă după decupare (şablonul) din mijlocul fiecărei farfurii de carton. Ghidaţi-i degetul arătător pe marginea astfel obţinută.

Spuneţi-i să închidă ochii, să pipăie marginea şablonului şi să încerce să recunoască forma. Dacă este nevoie, daţi-i indicii pentru a-l ajuta să identifice forma. Continuaţi această activitate de pipăit până când copilul poate să denumească fiecare formă pipăind marginea şablonului corespunzător.

Daţi-i un creion cerat, o carioca sau un creion simplu şi o foaie de hârtie glasată albă sau colorată. Explicaţi-i cum să traseze cu atenţie o linie în jurul marginii şablonului cercului, pentru a obţine un cerc de aceeaşi mărime ca orificiul din şablon. Lăsaţi copilul să folosească un foarfece cu margini rotunjite pentru a decupa cercul desenat. Amintiţi-i să ţină foarfecele cum trebuie şi asiguraţi-vă că decupează lângă linie, nu pe linie. Urmăriţi acelaşi procedeu pentru celelalte patru forme şi rugaţi-l să vă spună numele fiecărei forme. Ajutaţi-l, dacă este nevoie. Dacă ştie toate formele, lăudaţi-l. În plus, evaluaţi tehnica sa de decupare şi, dacă simţiţi că poate face mai bine, încurajaţi-l să repete activitatea şi să exerseze mai mult decupatul. La această vârstă, copiii au nevoie de mult exerciţiu pentru a putea decupa şi adeseori vor să continue să exerseze.

Ca o prelungire a acestei activităţi, încurajaţi copilul să vă ajute să puneţi şabloanele într-un şir, de la stânga la dreapta. Spuneţi-i să „citească" formele. Asiguraţi-vă că începe de la stânga. Spuneţi-i apoi să se întoarcă cu spatele, în timp ce dumneavoastră luaţi una dintre forme. Pe urmă se va întoarce cu faţa şi vă va spune forma care lipseşte. Este un joc pe care îl poate juca şi cu un prieten, fără supravegherea dumneavoastră.

Dacă îi place trasatul contururilor şi decupatul formelor, lăsaţi-l să folosească ziare vechi sau reviste pentru a economisi hârtia. Puteţi să-l lăsaţi să taie singur cu foarfecele dacă simţiţi că este destul de responsabil. Dacă nu sunteţi prea sigur de comportamentul său, observaţi-l şi îndrumaţi-l cu atenţie în timp ce foloseşte foarfecele.

Păstraţi şabloanele pe care le veţi folosi altă dată. Este o activitate pe care îi place să o repete, chiar dacă nu-şi dă seama că îl ajută să-şi îmbunătăţească abilitatea psihomotorie fină.

Copilului poate să-i placă să coloreze cu o parte a unui creion rupt. Lăsați copilul să aleagă un șablon de hârtie. În loc să traseze conturul formei, îndemnați copilul să folosească marginea creionului pentru a colora întreaga formă din interiorul șablonului. Poate că va fi nevoie să întăriți șablonul cu bandă adezivă înainte de a începe.

Această activitate dezvoltă:

- *sensibilitatea de a pipăi marginile șabloanelor;*
- *coordonarea ochi - mână;*
- *încrederea în sine;*
- *abilitatea de a identifica formele, trasarea și decuparea lor;*
- *o conștientizare mai bună a conturului.*

Patru ani - Săptămâna 2

Cutia cu mărunțișuri

Lăsați copilul să vă ajute să colecționați mărunțișurile din casă. Îi va plăcea să care o pungă de plastic cu mânere pentru cumpărături, în timp ce veți căuta și veți aduna împreună mărunțișurile nefolositoare din casă. Unele pot fi interesante pentru copil, de exemplu: un cui, un creion, o agrafă de hârtie, o pană, o bucată de vată, un dop, un nasture, o cartelă, o cheie, un mosor, un magnet mic, o gumă, un zar, un abțibild primit ca premiu, un pieptene mic, o floare de plastic, o mașinuță etc. Mărunțișurile pot fi puse într-o cutie specială (de exemplu, o cutie de pantofi), botezată „cutia cu mărunțișuri". Pot fi adăugate și altele, pe măsură ce copilul le găsește.

Păstrați cutia cu vechituri, pentru că îi va plăcea să o cerceteze și să se joace cu micile obiecte din ea în multe feluri. Le poate pipăi, le poate privi cu un pahar magic, sorta, număra, le poate trasa contururile și poate descoperi noi moduri în care se pot folosi precum: selectarea lor după culoare, alegerea anumitor animale, identificarea obiectelor, recunoașterea obiectelor folosite pentru călătorii sau discuția despre fiecare obiect ales în parte.

Faceți X-uri roșii la întâmplare pe o bucată mare de ziar. Explicați-i copilului să aleagă obiecte din cutia cu mărunțișuri și să le pună pe fiecare pe câte un X roșu. Fiți atent dacă a sărit vreun X atunci când a spus că a terminat. Arătați-i care X-uri au fost sărite, dacă au rămas unele fără obiecte pe ele.

Altă dată, desenați X-uri de diferite culori, în șiruri, pe ziar. Desenați-le destul de depărtate pentru a nu se suprapune. Explicați-i să înceapă de la stânga și să pună obiectele, unul câte unul, spre dreapta. Arătați-i să înceapă în următorul rând, tot de la stânga. Spuneți-i să-și închipuie că atunci când pune un obiect pe un X, de la stânga la dreapta, „citește", pentru că oamenii citesc cuvintele în această ordine, de la stânga la dreapta.

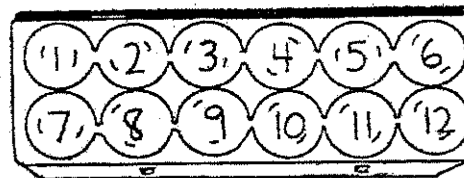
Această activitate poate fi repetată în diferite momente și copilului îi va plăcea să folosească cutia cu mărunțișuri și singur. Asigurați-vă că mărunțișurile din cutie nu sunt periculoase pentru copil, dacă le folosește singur sau cu un prieten.

Această activitate dezvoltă:

- *libertatea de alegere;*
- *o conștientizare mai bună a exercițiului de găsire a corespondentului;*
- *dezvoltarea simțului pipăitului;*
- *ușurința de a îndeplini comenzile;*
- *o conștientizare mai bună a progresiei de la stânga la dreapta;*
- *încrederea în sine și independența.*

Patru ani - Săptămâna 3

O duzină



Arătați-i copilului un cofraj gol pentru ouă. Întrebați-l ce este. Spuneți-i dacă nu știe. Mișcați-vă mâna de la stânga la dreapta și numărați spațiile din rândul de sus. Mișcați-vă spre stânga în rândul de jos și continuați să numărați până la doisprezece. Spuneți-i copilului că douăsprezece obiecte sunt numite o duzină.

Cu ajutorul unei carioci numerotați spațiile ouălor de la 1 la 12, începând cu căsuța din stânga sus. Decupați 12 pătrate mici sau cercuri din carton și numerotați-le de la 1 la 12 cu o carioca.

Numărați spațiile din cofrajul pentru ouă din nou și arătați spre numere, în timp ce numărați. Dați-i copilului în mână o bulină mică sau un pătrat cu numărul (1) pe el. Explicați-i cum să-l pună în compartimentul (1). Spuneți-i să continue, pe măsură ce îi dați în mână fiecare număr consecutiv, până când au fost puse toate cele douăsprezece cartonașe. S-ar putea să aveți nevoie să faceți activitatea de mai multe ori până când veți fi sigură că știe unde să caute numărul corect în cofrajul pentru ouă.

Atunci când copilul capătă încredere în el, amestecați cartonașele cu numere și lăsați-l să caute cartonașul cu numărul (1), apoi pe cel cu numărul (2), până va pune toate cele 12 cartonașe corect, în șir, de la stânga la dreapta. Apoi încurajați-l să potrivească aceste numere cu cele din cofraj singur. Această activitate ar trebui repetată de multe ori, pentru a lăsa copilul să-și dezvolte siguranța de sine și acuratețea. Păstrați cofrajul numerotat pentru alte activități.

Această activitate dezvoltă:

- *conștientizarea noțiunii de duzină;*
- *ușurința de a potrivi numerele de la 1 la 12;*
- *o conștientizare mai bună a noțiunii de „progresie de la stânga la dreapta";*
- *numărarea în ordine și recunoașterea numerelor de la 1 la 12;*
- *siguranța de sine și independența;*
- *coordonarea ochi - mână.*

Poşta

Folosiţi un carton sau un plic mare pe care tipăriţi cu grijă numele copilului. Scrieţi adresa copilului dedesubt astfel încât să semene cu o scrisoare adevărată. Folosiţi litere mari numai la începutul fiecărui cuvânt şi litere mici pentru restul cuvintelor. Lipiţi un timbru folosit în colţul din dreapta sus şi scrieţi adresa de expeditor a unei rude în colţul din stânga sus. Scrieţi un mesaj pe spatele cartelei sau folosiţi o foaie de hârtie pentru mesaj dacă utilizaţi un plic. Mesajul trebuie să fie scurt şi semnat „Cu dragoste".

Pentru a face această activitate mai reală, aţi putea ruga o rudă să vă trimită o carte poştală sau o scrisoare special pentru copil.

Indiferent cum aţi ales să procedaţi, arătaţi scrisoarea copilului. Spuneţi-i că aceasta este o trimitere poştală cu numele său propriu pe ea. Arătaţi-i numele său în timp ce urmăriţi cu mâna de la stânga la dreapta. Apoi spuneţi: „Numele străzii, numărul casei sunt sub numele tău". Arătaţi-i în timp ce urmăriţi cu mâna de la stânga la dreapta. Spuneţi-i că aceasta este adresa familiei, adică „locul unde locuim". Poştaşul sau poştăriţa ştiu unde să aducă poşta, pentru că pot să citească pe plic „adresa unde locuim". Citiţi-i copilului mesajul de pe cartea poştală sau din scrisoare. Discutaţi ce se spune în mesaj.

Citiţi adresa de mai multe ori şi rugaţi copilul să o repete după dumneavoastră. Amintiţi-vă să urmăriţi cu mâna de la stânga la dreapta pe măsură ce îi citiţi.

Pentru a extinde activitatea, scrieţi numele copilului şi adresa pe cinci plicuri sau cărţi poştale şi alte cinci nume şi adrese pe cinci plicuri diferite, reprezentând diferite scrisori. Folosiţi două pungi de hârtie care să fie cutii poştale. Lipiţi scrisoarea mare, originală, pe una dintre pungi şi lăsaţi cealaltă pungă neetichetată. Amestecaţi scrisorile şi spuneţi-i copilului să pună toată corespondenţa lui în punga corectă, iar restul scrisorilor în punga nemarcată. Arătaţi-i cum să caute numele dacă nu înţelege prea bine ce trebuie să facă. Apoi lăsaţi-l să lucreze independent.

Altă dată, recapitulaţi cu el adresa pentru a vă asigura că şi-o poate aminti. Încurajaţi-l să repete activitatea de potrivire a adresei. Poate, de asemenea, să dicteze o scrisoare unui anumit prieten sau unei rude. Ar fi o ocazie să-şi exprime gândurile proprii, în timp ce dumneavoastră scrieţi pe hârtie după dictare. Va fi încântat să vă urmărească în timp ce scrieţi ce vă spune.

Această activitate dezvoltă:

- *uşurinţa de a-şi recunoaşte numele tipărit;*
- *interesul de a învăţa să-şi amintească adresa corectă;*
- *abilitatea de a găsi adresa corectă;*
- *o conştientizare mai bună a existenţei şi a distribuţiei corespondenţei;*
- *îmbogăţirea vocabularului.*

Litere şi rânduri

Aa Bb Cc Dd
Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz

Recapitulaţi ***Cântecul alfabetului***, care a fost prezentat la vârsta de 3 ani, activitatea din Săptămâna 36. Spuneţi-i copilului că literele sunt nostime şi că putem să ne jucăm multe jocuri cu ele. Arătaţi-i o imagine a tuturor literelor, incluzând şi literele mari şi pe cele mici.

Puteţi să folosiţi o tăbliţă cu litere scrise pe ea sau vă puteţi confecţiona un tabel cu litere. Totuşi, este bine să realizaţi că există un anumit mod de a scrie fiecare literă. Este recomandat un model clar, care să evite corectarea unor greşeli altă dată.

Asigurându-vă că folosiţi o tehnică clară de scriere, arătaţi-i copilului că literele sunt compuse din linii drepte, linii curbe sau parţial drepte şi parţial curbe. Întrebaţi-l dacă poate să găsească literele din numele său şi ajutaţi-l să facă mai uşor acest lucru, scriindu-i numele pentru a căuta fiecare literă componenţa acestuia. Mai întâi, scrieţi-l cu litere mari, apoi cu litere mici pentru a fi utilizat de el ca un ghid. În acest moment, subliniaţi-i că, la grădiniţă, profesorul îi va scrie numele cu prima literă mare, iar restul numelui cu litere mici. Este important pentru dumneavoastră şi pentru copil să ştiţi acest lucru deoarece adeseori profesorul trebuie să dezveţe copilul să-şi scrie numele cu majuscule sau cu un amestec întâmplător de majuscule şi minuscule. Unii profesori îi învaţă pe copii să-şi scrie numele cu litere mari pentru că pare mai simplu pentru copil. Cei mai mulţi copii la această vârstă nu sunt încă destul de pregătiţi pentru scrierea formală a literelor. Copilului i se poate arăta modul corect de a scrie litere, dar coordonarea mâinii nu poate fi perfecţionată suficient pentru ca el să poată ţine creionul şi să poată configura literele. Fierbeţi puţine spaghete, spălaţi-le, scurgeţi-le şi uscaţi-le cu un prosop de hârtie. Lăsaţi copilul să taie spaghetele cu un foarfece cu marginile rotunjite. Încurajaţi-l să se uite la o imagine a literelor şi să utilizeze bucăţi de spaghete pentru a forma litere. Faceţi câteva litere pentru a încuraja copilul să le copieze. Porniţi cât de sus puteţi şi formaţi litere. Poate fi mai uşor pentru copil dacă scrieţi literele mari pe cartele individuale ca model pentru scrierea literelor. Mai târziu, pot fi introduse şi literele mici, dacă el se arată interesat de aceste activităţi. Lăsaţi copilul să formeze numai câteva litere în timpul unei activităţi, deoarece formarea prea multor litere odată ar putea să-l depăşească. Aceasta ar putea să-l frustreze şi nu va mai fi interesat să continue activitatea.

Bucăţile de spaghete pot fi păstrate în frigider într-o pungă de plastic mai multe zile. Spaghetele pot fi utilizate şi pentru formarea numerelor. Dar nu lucraţi cu litere şi numere în acelaşi timp. Copiii au dificultăţi în distingerea semnificaţiei

cuvintelor „literă şi număr". „Încet şi cu răbdare" este secretul educaţiei copilului, pentru ca acesta să se descurce uşor la şcoală.

Această activitate dezvoltă:

- *o conştientizare mai bună a numelor literelor;*
- *abilitatea de a găsi literele dintr-un nume;*
- *o conştientizare mai bună a formelor literelor;*
- *coordonarea ochi - mână;*
- *siguranţa de sine şi independenţa.*

Patru ani - Săptămâna 6

Şi cusutul este distractiv!





Adunaţi cinci bucăţi de carton ondulat sau de carton de poster, cam de mărimea unei foi de scris. Alegeţi cinci imagini mari dintr-o carte colorată sau revistă. Incercaţi să alegeţi imagini cu puţine detalii. Decupaţi imaginile şi lipiţi-le pe cartonul gros. Lăsaţi lipiciul să se usuce. Folosiţi o sulă, o ţepuşă pentru cuburi de gheaţă, un creion ascuţit sau un cui lung pentru a împunge găuri la o distanţă de 5 cm în jurul formelor imaginilor.

Daţi-i copilului un ac de cusut mare, cu vârful nu prea ascuţit şi cu gaura largă. Utilizaţi aţă de aproximativ 1 m lungime, îndoiţi aţa şi faceţi un nod pentru a uni capetele. Faceţi nodul destul de mare pentru a nu trece prin găurile din jurul imaginilor.

Arătaţi-i cum se mişcă acul prin găuri (intră în găuri şi iese afară din găuri) pentru a contura imaginile. Copilul va avea nevoie de ajutor la tăiatul aţei şi la legatul nodurilor astfel încât să poată să continue cusutul în jurul celorlalte imagini. Această activitate poate cere o oarecare coordonare, dar copilul îşi poate dezvolta îndemânarea şi poate deveni destul de priceput la cusutul unei broderii.

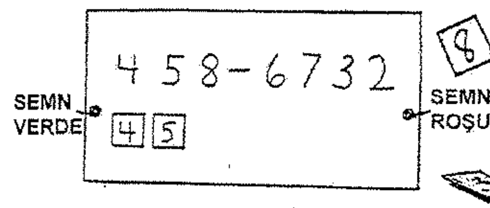
Imaginile brodate pot fi realizate şi prin trasarea conturului unui animal de pluş pentru a face o formă sau folosind hârtie de indigo pentru a copia conturul unei imagini pe un carton.

Această activitate dezvoltă:

- *coordonarea ochi - mână;*
- *îndemânarea de bază pentru cusut;*
- *o conştientizare mai bună a diferitelor forme ale obiectelor;*
- *siguranţa de sine şi independenţa.*

Patru ani - Săptămâna 7

Telefonul



Copilul trebuie învăţat cum se utilizează corect telefonul. Ar trebui, de asemenea, să ştie numărul de urgenţă de la pompieri sau salvare. Pentru a desfăşura această activitate, ar fi ideal să utilizaţi numere reale de telefon care pot fi uşor deconectate. Dacă nu este posibil, încercaţi să obţineţi două telefoane de jucărie cu numere pe ele. Puteţi, de asemenea, să faceţi două telefoane de carton folosind telefonul dumneavoastră ca tipar, după care să trasaţi conturul. Pot fi apoi decupate şi poate fi folosit un şnur pentru a lega receptorul de aparatul propriu-zis de telefon.

Daţi-i copilului un telefon. Spuneţi un număr şi apoi rugaţi-l să-l găsească pe telefonul său. Faceţi aceasta cu toate numerele. Copilul poate pune întrebări despre alte butoane sau marcaje de pe telefoane. Răspundeţi la întrebări prin propoziţii scurte şi spuneţi-i că îi veţi spune mai multe despre butoane şi marcaje mai târziu. Copilul va reţine, fără îndoială, literele alfabetului scrise pe aceleaşi butoane ca şi numerele. Spuneţi-i că se pot folosi litere în locul numerelor pentru a face numere de apel, dar în acest moment cu numerele va fi mai uşor.

Spuneţi-i numărul său de telefon şi încurajaţi-l să-l repete după dumneavoastră de mai multe ori. Spuneţi-i apoi să găsească aceleaşi numere pe unul dintre cele două telefoane pe care le utilizaţi pentru activitate. Formaţi fiecare număr o dată, astfel încât copilul să fie în stare să asculte, să se gândească şi să găsească fiecare număr. O veţi face de mai multe ori şi apoi veţi ruga copilul să-şi amintească numărul de telefon pe dinafară. Ajutaţi-l dacă este nevoie. Lăudaţi-l pentru fiecare răspuns pozitiv pentru a-l ajuta să devină sigur pe el.

Dacă ştiţi un număr de telefon al unui prieten de-al copilului dumneavoastră, lăsaţi-l să formeze numărul corect pe telefonul adevărat. Totuşi, înainte de a face aceasta, explicaţi-i cum să se recomande la telefon şi apoi cum să ceară să vorbească cu prietenul său. De exemplu, copilul poate spune: „La telefon .... Pot să vorbesc, vă rog, cu ....?" Copilul ar trebui să îşi dea seama că pentru a căuta pe cineva la telefon trebuie să ai un motiv. Discutaţi şi exersaţi modul de comportament la telefon. Îi puteţi sugera un motiv pentru care să-şi cheme prietenul la telefon.

Scrieţi-vă numărul de telefon pe o foaie mare de hârtie. Citiţi fiecare număr şi arătaţi-i fiecare număr pe măsură ce îl scrieţi. Spuneţi-i că aceasta va fi cartela lui de telefon. Apoi scrieţi fiecare număr separat pe o cartelă sau pe ceva asemănător. Amestecaţi cartelele cu numere şi spuneţi-i copilului să le pună în ordine folosind foaia pe care aţi confecţionat-o. Marcaţi un semn verde la stânga numărului de pe cartelă şi un semn roşu la dreapta. Reamintiţi-i că trebuie să înceapă unde este semnul verde şi să se oprească unde este semnul roşu. Încurajaţi-l să repete des pentru a şti pe dinafară numărul de telefon.

Această activitate dezvoltă:

- *memorarea numărului de telefon (numerelor de telefon);*
- *uşurinţa de a potrivi numerele;*
- *o conştientizare mai bună a ordinii de la stânga la dreapta;*
- *curtoazia la telefon;*
- *încrederea în sine şi independenţa.*

Patru ani - Săptămâna 8

Mai multe despre mine...

Găsiţi o imagine colorată a unui băiat sau a unei fetiţe dintr-o revistă. Decupaţi imaginea şi întrebaţi copilul dacă imaginea este a unui băiat sau a unei fetiţe. Copilul ar trebui să fie în stare să răspundă la această întrebare corect. Un răspuns corect ar trebui să-l facă sigur pe el înainte de a începe noua activitate.

Daţi-i un creion bont sau un pix consumat. Explicaţi-i cum să atingă părţile corpului din imagine, pe măsură ce dumneavoastră le denumiţi fără să discutaţi despre ele mai mult. Ajutaţi-l dacă este nevoie şi lăudaţi-l pentru fiecare răspuns bun pe care îl dă.

Părţile corpului care trebuie atinse sunt:

- cap/păr	- încheietura mâinii
- ochi	- talie
- nas	- stomac (burtă)
- obraz	- genunchi
- buze	- gleznă
- gât	- picior/degete de la picioare
- braţ	- şold, coapse
- cot	- mână / degete

Daţi-i copilului un ghem, o pungă cu biluţe sau un ghemotoc de hârtie şi explicaţi-i să le folosească pentru a atinge diferitele părţi ale corpului, pe măsură ce le denumiţi. Amintiţi-i că nu trebuie să vorbească în timp ce îi spuneţi cuvintele. Ar trebui să asculte foarte atent pentru a nu face greşeli. Ajutaţi-l dacă este nevoie, dar încercaţi să-i lăsaţi timp să asculte, să se gândească şi să atingă fiecare parte a corpului cu ghemul, punga cu biluţe sau cu ghemotocul de hârtie.

Reţineţi părţile corpului pe care copilul nu le-a ştiut sau le-a confundat şi repetaţi activitatea cu imaginea. Rugaţi-l apoi să le găsească din nou pe corpul lui.

Daţi-i o foaie albă de hârtie şi un creion cerat sau un creion obişnuit. Spuneţi-i să facă un desen al lui însuşi, un autoportret. Amintiţi-i să încerce să includă toate părţile corpului. Acceptaţi rezultatele oricare ar fi ele şi lăudaţi-l pentru efort, indiferent cu ce ar semăna desenul. Păstraţi desenul într-un loc sigur şi din când în când, peste săptămâni sau luni, îndemnaţi din nou copilul să-şi facă un portret. Veţi vedea un progres treptat la fiecare desen.

Această activitate dezvoltă:

- *fixarea părţilor corpului;*
- *uşurinţa de a asculta şi de a localiza părţile corpului;*
- *uşurinţa de a desena un autoportret;*
- *îmbogăţirea vocabularului;*
- *încrederea în sine.*

Nota traducătorului

Următoarele activităţi se referă la predarea literelor alfabetului.

Datorită faptului că în două limbi diferite este greu să găsim cuvinte cu acelaşi înţeles care să înceapă cu aceeaşi literă, unele dintre activităţile ce urmează au fost adaptate. Adaptarea a urmărit modificarea cât mai restrânsă a textului original şi păstrarea spiritului cărţii.

Atunci când litera iniţială a cuvântului ales drept referinţă a coincis în cele două limbi, română şi engleză, textul a fost tradus *ad literam*, cu excepţia unor mici omisiuni legate de particularităţile fonetice ale limbii române. Este cazul activităţilor referitoare la literele Bb, Cc, Ff, Jj, Mm, Nn, Qq, Rr, Tt, Uu, Vv, Xx, Zz.

În alte cazuri, textele au fost păstrate ca atare, dar mutate la litera iniţială a echivalentului românesc al cuvântului ales ca referinţă în limba engleză. Este situaţia activităţilor referitoare la literele Dd, Gg, Ii, Oo, Pp.

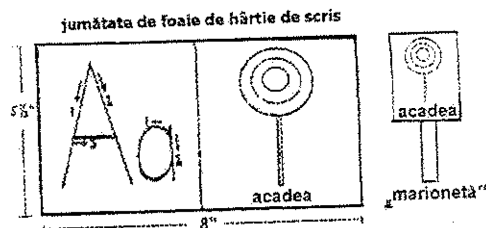
În cazul în care cuvintele originale nu au avut iniţiale care să coincidă cu iniţialele echivalentelor româneşti şi nici nu au putut fi mutate la alte litere, s-au ales cuvinte de referinţă, altele decât cele folosite de autoare, ce încep cu literele rămase în afara celor de mai sus. Pentru ele s-a păstrat categoria din care fuseseră alese, textul fiind adaptat, dar urmărindu-se schema generală. Aceasta s-a întâmplat la activităţile referitoare la literele Aa, Ee, Hh, Ll, unde cuvintele au fost preluate din aceleaşi categorii cu cele originale, respectiv alimente, vehicule, animale.

În sfârşit, pentru patru litere au fost imaginate texte care nu există în lucrarea din limba engleză, păstrând însă spiritul celor originale. Acestea sunt: Kk, Ss, Ww, Yy.

Pentru patru dintre literele din lucrarea originală pentru care s-au ales alte cuvinte în limba română au fost păstrate ca dubluri activităţile literelor din lucrarea americană (literele Cc, Oo - două activităţi, Zz).

Patru ani - Săptămâna 9

Să ne distrăm cu litera Aa!



Alfabetul a fost introdus pentru prima dată la vârsta de doi ani, activitatea din Săptămâna 36. În acel moment, existența literelor mari și a literelor mici a fost explicată ca o relație între „mamă", numită litera „mare" și „copil", adică litera „mică". Am hotărât introducerea unei litere în fiecare săptămână, în ordine alfabetică. Rețineți că literele mari și mici sunt prezentate împreună. Motivul este că, cel mai adesea, copiii sunt învățați să scrie cuvinte folosind numai litere mari. În școală, copiii învață, dimpotrivă, că numai numele proprii, locurile și lucrurile importante trebuie scrise cu prima literă mare. Celelalte litere din cuvânt sunt mici. De asemenea, toate celelalte cuvinte sunt scrise cu litere mici.

Din acest motiv, profesorii au nevoie să-i dezvețe pe copii de metodele improprii de scriere. De aceea, cred că trebuie prezentate copilului atât literele mari, cât și cele mici împreună. Simpla tehnică de referire la „mamă" și „copil" ar trebui să clarifice orice confuzie.

În această activitate, în care este prezentată prima literă din alfabet, scrieți o literă mare și o literă mică (Aa) pe partea stângă a unei jumătăți dintr-o foaie de hârtie. Trageți o linie la mijlocul foii de hârtie de sus până jos, paralelă cu latura mai mică. Desenați o acadea mare la dreapta liniei de pe foaia de hârtie. Spuneți-i copilului să coloreze acadeaua folosind diverse culori cu care să facă cercuri concentrice și să adauge o linie pentru bățul acadelei. Scrieți cuvântul „acadea" cu litere mici sub desen.

Arătați-i foaia cu litera mare și litera mică Aa și acadeaua colorată. Îndoiți hârtia pe mijloc, astfel încât partea nescrisă să fie înăuntru. Puneți lipici pe partea îndoită, nescrisă a hârtiei. Decupați o bucată de hârtie groasă sau carton de dimensiunea unei jumătăți de foaie de hârtie. Inserați-o în hârtia îndoită pentru a-i face un suport. Înainte de a lipi cele două părți, introduceți o fâșie de carton între ele. Fâșia de carton ar trebui să fie mai lungă decât hârtia, astfel încât copilul să o poată utiliza ca mâner pentru o „marionetă" pe băț.

Spuneți-i copilului că „acadea" începe cu litera Aa, în timp ce arătați spre cuvânt. De asemenea, spuneți-i că există multe cuvinte care încep cu litera Aa. Dați-i să mănânce o acadea, dacă este posibil, pentru a-l motiva și pentru a stabili o mai bună relație între litera Aa și cuvântul „acadea".

Confecționatul literelor vă va părea poate inutil, dar copilul mic se simte mai în siguranță repetând și face mai bine asociații. Variația prezentării fiecărei litere poate dezorienta copilul. Din această cauză, am ales metoda constantă a confecționării literelor-marionetă, iar variația va fi dată de activitățile legate de litere. Perseverența și entuziasmul dumneavoastră pentru stimularea copilului sunt cheia succesului.

Copilul s-ar putea să se distreze confecționând singur o acadea colorată. Poate decupa mai multe dimensiuni de cercuri și le poate lipi unul peste altul. De exemplu, primul cerc poate fi de 12 cm diametru, cel de-al doilea cerc colorat poate fi de 10 cm diametru, în timp ce al treilea, al patrulea și al cincilea pot fi de, respectiv, 7, 5 sau 3 cm. Va adăuga apoi un băț pentru acadeaua multicoloră.

Altă dată, dați-i copilului o carioca și o revistă veche. Spuneți-i să pună un cerc în jurul fiecărui cuvânt care începe cu litera Aa din revistă. Dacă el marchează litera Aa în mijlocul cuvântului, este tot foarte bine. Totuși, încercați să subliniați cuvintele „începând" și „începând cu" sau „prima literă" pentru a imprima semnificația lor în mintea copilului. Ajutați-l dacă este nevoie și apoi lăsați-l să lucreze independent. Lăudați-l și încurajați-l să găsească Aa pe mai multe pagini.

Copilul va fi încântat să se joace și să poată spune ritmat: „Litera Aa vine de la o acadea gustoasă, abia aștept s-o mănânc după masă". Când a terminat, arătați-i cum să depoziteze literele-marionetă într-o cutie de pantofi pentru a le folosi mai târziu. Și celelalte litere prezentate vor trebui păstrate în cutia de pantofi pentru a le folosi la alte jocuri.

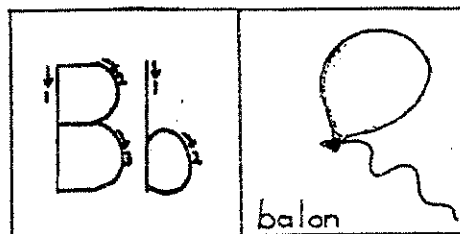
În diferite momente ale fiecărei zile, lăsați copilul să găsească litera Aa în cuvinte, pe firme, în cărți, în reviste, pe plicuri, pe farfurii, pe semne etc. Dacă arată spre litera Aa în mijlocul cuvântului, pur și simplu spuneți-i că Aa poate fi oriunde în cuvânt.

Această activitate dezvoltă:

- *conștientizarea literei Aa și a sunetului corespunzător;*
- *ușurința de a identifica vizual Aa;*
- *coordonarea ochi - mână;*
- *memoria.*

Patru ani - Săptămâna 10

Balonul



Arătați-i copilului o minge și bateți-o de pământ. Umflați un balon. Legați o sfoară de capătul balonului și lăsați copilul să încerce să-l țină în aer.

Altă dată, scrieți o literă mare și una mică Bb pe partea stângă a unei jumătăți de foaie de hârtie de scris, așa cum ați făcut pentru litera Aa la 4 ani, activitatea din Săptămâna 9. Desenați o linie pentru a despărți stânga de dreapta foii de hârtie. Desenați un balon în partea dreaptă a hârtiei. Spuneți-i copilului să-l coloreze în bleu. Scrieți cuvântul potrivit cu litere mici sub desenul pe care l-ați făcut. Faceți o literă-marionetă Bb, așa cum ați făcut pentru litera Aa. Atunci când ați terminat, lăsați-l să se joace cu marioneta dacă vrea. Copilul

poate spune ritmat: „Bb, priveşte şi urmăreşte balonul bleu, care zboară ca un astru spre cerul albastru".

Dacă îi place să caute litera Bb în reviste, lăsaţi-l să o facă. Pentru a-l atrage şi mai mult, lăsaţi-l să folosească o lupă pentru a căuta literele. Poate fi utilizată o carioca pentru a marca litera Bb.

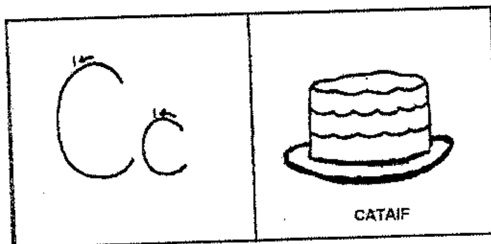
Arătaţi-i copilului litera-marionetă Aa din cutia de pantofi şi rugaţi-l să-şi amintească litera şi desenul. Apoi recapitulaţi litera Bb şi cuvântul balon, de pe cealaltă literă-marionetă. Atunci când copilul a terminat cu cele două marionete, încurajaţi-l să le pună în cutia de pantofi. Spuneţi-i că celelalte marionete vor fi puse tot acolo, după ce vor fi confecţionate astfel încât veţi putea să jucaţi unele jocuri cu litere împreună cu el.

Această activitate dezvoltă:

- *conştientizarea literei Bb;*
- *abilitatea vizuală de a recunoaşte Bb;*
- *abilitatea de a asculta;*
- *coordonarea ochi-mână.*

Patru ani - Săptămâna 11

Cc, Cc, Cc!



Scrieţi o literă mare şi una mică Cc la stânga foii de hârtie, aşa cum aţi făcut pentru literele Aa şi Bb. Desenaţi la dreapta conturul unui cataif (o prăjitură cu frişcă). Scrieţi cuvântul „cataif" cu litere mici. Întrebaţi copilul câţi ani are. Dacă nu ştie, spuneţi-i. Arătaţi-i patru degete şi spuneţi: „Atâţia ani ai tu". Număraţi degetele pentru a-i arăta ce înseamnă patru. Spuneţi-i să coloreze cataiful cu orice culoare pe care o doreşte (chiar dacă frişca este albă, de fapt). Atunci când a terminat, încurajaţi-l să deseneze patru lumânări deasupra pentru a arăta că are patru ani. Dacă nu ştie când este ziua lui de naştere, este momentul potrivit să-i explicaţi care este data naşterii sale. Rugaţi-l să o repete de mai multe ori, astfel încât să o reţină.

Transformaţi Cc şi cataiful într-o literă-marionetă după cum a fost explicat la literele anterioare Aa şi Bb. Lăsaţi copilul să se joace cu marioneta şi să scandeze: „Cc vine de la un cataif gustos, iar eu sunt tare pofticios". Subliniaţi că litera cu care începe cuvântul „cataif" este Cc.

Copilului i se poate sugera să caute litera Cc într-o revistă acum sau mai târziu. Se poate distra şi jucându-se singur cu toate marionetele.

Altă dată, arătaţi-i o carte. Spuneţi-i că litera Cc este prima literă din cuvântul „carte". Citiţi o poveste dintr-o carte şi rugaţi-l să asculte cuvintele care încep cu Cc

din poveste pe măsură ce o citiţi. Întrebaţi-l ce îi place mai mult din poveste. Recitiţi, dacă este nevoie.

Mai târziu, citiţi-i copilului următorul paragraf şi spuneţi-i să urmărească cuvintele care încep cu Cc din povestioară:

„Cati cea caraghioasă avea o coşcogeamite capsă castanie la canadiană. Corabia ei de jucărie s-a izbit de o cutie de carton colorată. Cati cea caraghioasă a căzut făcând clinchet calang, calang în căzătură. Chiar că şi-a crăpat capul, cotul şi coapsa. Cotoiul lui Cati a condus-o în casă pe canapea".

Rugaţi copilul să vă spună oricât de multe cuvinte din poveste care încep cu acelaşi sunet ca în „cataif". Arătaţi-i copilului marioneta Cc pentru a-l ajuta să-şi amintească sunetul de la începutul cuvântului „cataif". Ajutaţi-l să-şi amintească cuvintele care încep cu Cc din scurta poveste şi încurajaţi-l să încerce să se gândească la propria sa poveste cu Cc. Va fi nevoie să-l îndrumaţi şi să-l ajutaţi pentru a-l atrage.

Poate fi jucat un joc cu copilul pentru a-i fixa literele şi sunetele Aa, Bb şi Cc. Marionetele pot fi utilizate cu desenele „acadea", „balon" şi „cataif" cu faţa în jos. Toate cele trei litere ale marionetelor sunt cu faţa în sus. Rugaţi copilul să ia litera cu care începe „acadea". Verificaţi corectitudinea şi puneţi marioneta înapoi la loc. Urmaţi acelaşi procedeu pentru „balon" şi „cataif". Schimbaţi poziţiile şi repetaţi activtatea. Mai târziu, literele pot fi puse cu faţa în jos şi copilul poate fi rugat să recunoască literele pentru sunetul de început al „acadelei", „balonului" şi „cataifului". Cartelele nu trebuie să fie în ordine alfabetică. Totuşi, puteţi preciza că litera Bb este între literele Aa şi Cc din *Cântecul alfabetului.*

Pentru a fixa litera Cc şi sunetul său, copilul se va distra desenând un curcubeu mare cu roşu, oranj, galben, verde, albastru şi violet şi îşi va da seama că acest cuvânt începe cu aceeaşi literă şi sunet ca şi cuvintele „cataif" şi „carte". Va fi momentul potrivit să numiţi alte cuvinte care încep cu litera Cc. Unele sugestii sunt: cal, câine, cocoş, caiet, cuptor, caravană, calculator etc.

Copilul se poate distra, de asemenea, întorcându-se cu spatele, în timp ce dumneavoastră puneţi deoparte una dintre cele trei marionete. Trebuie să încerce să o recunoască pe cea care lipseşte după literă şi după numele desenului. Puteţi să-i propuneţi să inventaţi împreună o altă poveste având cuvinte care încep cu Cc. Unele cuvinte care pot fi utilizate în poveste sunt:

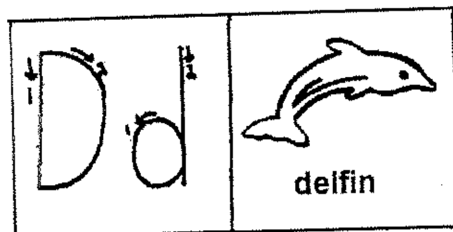
cufăr, capă, a căra, culoare, a coase, cuvertură, cocoş, corabie, complet, a coace. Evitaţi cuvintele precum chemare, chicot, cerc, circ (Poate altă dată, copilul va învăţa că tot „Cc" este şi prima literă din grupurile che, chi, ce, ci).

Atunci când copilul a terminat cu marionetele, sugeraţi-i să le pună în cutia de pantofi astfel încât să ştie de unde să le ia atunci când are nevoie de ele.

Această activitate dezvoltă:

- *conştientizarea literei Cc;*
- *abilitatea de a asculta;*
- *abilitatea de a asocia literele Aa, Bb şi Cc;*
- *o conştientizare mai bună a vârstei, a numărului patru şi a datei de naştere;*
- *memoria.*

Să mergem la pescuit!



Faceți o marionetă Dd folosind o jumătate de foaie de hârtie de scris, așa cum a fost descris anterior pentru celelalte marionete. Scrieți Dd în partea stângă a hârtiei și desenați un delfin la dreapta. Scrieți cuvântul „delfin" cu litere mici sub desen. Spuneți-i copilului să coloreze delfinul portocaliu. Verificați dacă a ales corect culoarea.

O poezioară ritmată care poate fi utilizată de copil împreună cu marioneta Dd este: „Delfinul este-un pește, pescaru-l pescuiește". Când copilul nu vrea să se mai joace cu marioneta, amintiți-i să o pună în cutia de pantofi împreună cu celelate. Spuneți-i că se poate juca cu ele altă dată.

Copilului i se poate sugera să se joace unul dintre jocurile cu litere care l-au amuzat în mod special sau poate veni el cu o idee. Nu uitați, copiii mici învață cel mai bine prin repetiție. Poate, de asemenea, să repete activitatea cu peștii magnetici, în care a confecționat pești de hârtie și a potrivit culorile. De această dată, va utiliza litere în loc de culori. Desenați doisprezece delfini de aproximativ 12 cm lungime pe hârtie colorată glasată. Puneți-l să-i decupeze. Scrieți literele Aa până la Dd de trei ori pe delfini. Puneți o agrafă de hârtie pe aripioara fiecărui delfin sau capsați-le în zona aripioarei. Legați un capăt al unui fir de lână sau al unei sfori de un băț sau de un creion. Atașați un magnet mic la celălalt capăt al firului sau al sforii.

Întindeți cei doisprezece delfini colorați pe jos și spuneți-i copilului că podeaua reprezintă „apa" în care trăiesc delfinii. Invitați-l să meargă „la pescuit". El va trebui să țină bățul sau creionul ca și când ar fi o undiță. Capătul magnetic trebuie numit „cârlig". Spuneți-i că dacă prinde un delfin trebuie să spună numele literei de pe delfin. Toți delfinii corect denumiți pot fi păstrați afară din apă. Dacă nu știe numele literei de pe delfin, spuneți-i numele literei și explicați-i că trebuie să pună delfinul înapoi în „apă". Jocul poate fi variat numind o literă și cerându-i să prindă acel delfin. Copilul se poate distra și potrivind cei trei delfini cu aceeași literă.

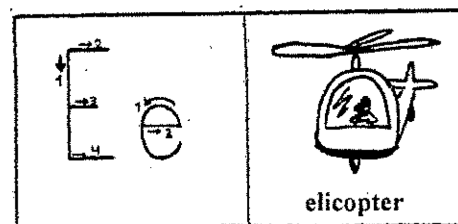
Ca o prelungire a acestei activități, puteți compune împreună cu copilul o istorioară despre delfini. Puteți scrie cuvintele cu care copilul trebuie să imagineze povestea. Apoi i-o puteți citi.

Copilul se poate distra terminând povestea: „Delfinul drăguț s-a dus, bâldâbâc, dincolo de ditamai docul din dana doldora de docheri".

Această activitate dezvoltă:

- *conștientizarea literei Dd;*
- *capacitatea de a memora (literele Aa-Dd);*
- *discriminarea vizuală;*
- *coordonarea ochi - mână.*

Elicopterul cel îndrăzneț



Faceți o marionetă Ee și desenați un elicopter ca referință pentru identificarea sunetului inițial din cuvântul „elicopter". Scrieți cuvântul „elicopter" cu litere mici sub desen. Puneți copilul să coloreze elicopterul cu ce culoare vrea, dar rugați-l să recunoască culoarea pe care a ales-o pentru a vă asigura că își amintește numele culorilor.

Poezioara pentru litera-marionetă pe care copilul o poate învăța este: „Ee vine de la elicopter, care zboară drept în cer". Lăsați copilul să se prefacă că este pilot al vehiculului zburător în timp ce scandează poezioara Ee împreună cu marioneta. O cutie de carton destul de mare pentru a putea încăpea în ea ar putea fi folosită de copil ca elicopter. Pot fi lipite de cutie farfurii de carton care să semene cu roțile. Niște fâșii de hârtie ar putea fi aripile și tot dintr-o altă farfurie de carton se poate confecționa o elice.

Marionetele alfabetului pot fi duse în zbor cu elicopterul. Copilul se va amuza ducând în elicopter numai anumite litere-marionetă. De exemplu, vor fi îmbarcate în elicopter numai acele litere mari care sunt formate din linii drepte. Literele care pot fi duse-n zbor sunt atunci A și E. Literele F, H, I, K, L, M, N, T, V, W X, Y și Z pot fi adăugate după ce vor fi învățate în următoarele activități.

Altă dată, copilul se poate distra alegând literele mici care conțin un cerculeț pentru a le duce cu elicopterul. Ele sunt: a și d. Literele mici g, o și q pot fi adăugate după ce vor fi prezentate în următoarele activități.

Dacă se arată interesat în selectarea literelor-marionetă după un criteriu pentru a le duce cu elicopterul, se poate distra alegând literele ale căror nume sună asemănător, adică rimează. Aceste litere sunt Bb, Cc, Dd, Ee, Gg, Pp, Tt și Vv (atunci când vor fi prezentate și restul activităților corespunzătoare).

Copilul poate face chiar el sugestii pentru alegerea literelor-marionetă, ca de exemplu toate literele care sunt formate numai din linii curbe, cum ar fi Cc (și după studiere, Oo și Ss). Literele-marionetă formate parțial din linii curbe, parțial drepte, precum Bb, Dd (și, după studiere, Gg, Jj, Mm, Nn, Pp, Qq, Rr și Uu), pot fi de asemenea alese pentru a zbura cu elicopterul. Aceste activități deosebite ar trebui încurajate, pentru ca el să perceapă cât mai bine literele, sunetele, configurația lor, pe cele care rimează și orice alt criteriu după care pot fi alese și separate literele-marionetă într-un anumit scop.

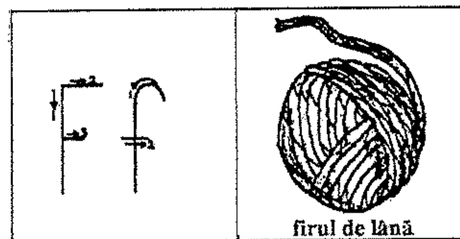
Această activitate dezvoltă:

- *conștientizarea literei Ee;*
- *ușurința de a recunoaște cele mai multe litere;*
- *o conștientizare mai bună a sunetelor corespunzătoare literelor;*
- *ușurința folosirii referințelor vizuale pentru a distinge literele;*

- *o percepție mai bună a faptului că numele sunetelor seamănă;*
- *jocul de rol;*
- *abilitatea de a lua o decizie după un criteriu (pentru sortarea literelor).*

Patru ani - Săptămâna 14

Firul de lână


firul de lână

Faceți o marionetă Ff și desenați un ghem la care se vede bine cum a fost răsucit firul de lână ca desen de referință, pentru a sublinia sunetul inițial corespunzător literei Ff din cuvântul „fir". Scrieți acest cuvânt cu litere mici sub desen. Lăsați copilul să aleagă un creion cerat și să coloreze firul de lână din desen. Verificați recunoașterea culorii alese.

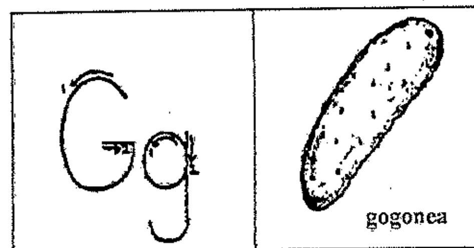
Poezioara sugerată pentru litera-marionetă Ff este: „Ff vine de la firul ce ghem este făcut, de-l scapi pe dușumea, pe loc s-a desfăcut". Lăsați-l să scandeze rima de mai multe ori. Accentuați sunetul inițial din cuvântul fir. Arătați-i niște lână și lăsați-l să o facă ghem. Atunci când a terminat, lăsați-l să desfacă ghemul. Își va îmbunătăți astfel mult coordonarea motorie. Poate să spună în același timp poezioara Ff și lăsați-l să scape ghemul pe jos exact ca în poezie. Va putea vedea ghemul care se desface. Încurajați-l apoi să răsucească din nou ghemul înainte de a avea o încurcătură de ițe.

Altă dată, jucați un joc al alfabetului cu copilul așa cum a fost sugerat pentru literele anterioare. Lăsați-l să vă dea el ideea unui joc sau alegeți dumneavoastră unul care credeți că îl va distra. La această vârstă, copiii aleg mereu unul și același joc; încurajați-l atunci să încerce să-și amintească și celelalte jocuri. Puteți să numiți sau să-i arătați copilului o literă și să așteptați să vedeți dacă își amintește jocul sugerat de această literă. Dacă nu, poate că îi veți da câteva indicii care să-l ajute să și-l amintească. Denumirea literelor-marionetă la întâmplare este un joc bun. Faceți un teanc separat pentru literele-marionetă pe care copilul are dificultăți să le numească. Altă dată, rugați-l să-și amintească sunetul corespunzător fiecărei litere, în timp ce îi prezentați fiecare literă-marionetă. Din nou, notați-vă sunetele care mai trebuie fixate și accentuați-i aceste sunete mai târziu.

Această activitate dezvoltă:
- *conștientizarea literei Ff;*
- *o ușurință mai mare la recunoașterea literelor;*
- *coordonarea ochi - mână la răsucitul unui ghem;*
- *ușurința de a folosi un desen de referință pentru a recunoaște sunetele;*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 15

Borcanul cu gogonele murate


gogonea

Faceți o literă-marionetă Gg și desenați o gogonea mare murată ca desen de referință pentru a sublinia sunetul corespunzător literei Gg. Scrieți cuvântul „gogonea" cu litere mici sub desen. Spuneți-i copilului să coloreze gogoneaua verde. Verificați dacă a ales culoarea verde. Spuneți-i că gogonelele se fac din roșii necoapte. Ar trebui să știe că roșia necoaptă este o legumă, că ea crește dintr-o sământă și că, atunci când se coace, se înroșește. Copilul poate spune că arată ca un mic pepene verde. Puteți acum să-i explicați prin ce diferă roșia necoaptă de cea coaptă și de pepene. Diferența de mărime, de culoare și de gust ar trebui să convingă copilul că sunt diferite.

Copilul se va distra scandând următoarea poezioară pentru litera Gg.: „Gg vine de la gogonea, care nu se gâdila". Încurajați-l să pună toate marionetele litere într-un șir. În timp ce spuneți un cuvânt începând cu Aa, îndemnați-l să găsească marioneta Aa și să o pună într-un șir nou sub cel dintâi rând. Continuați să denumiți literele în ordine alfabetică și ajutați copilul să le pună în noul șir. Atunci când numiți litera Gg, care este ultima prezentată, spuneți-i că a pus literele în ordine alfabetică. Recitați, cântați sau scandați cântecul alfabetului și continuați până la sfârșitul cântecului. În acest moment, spuneți-i că atunci când veți termina confecționatul marionetelor va avea douăzeci și șase în total. Numărați literele de la Aa până la Gg și spuneți-i că știe șapte litere din alfabet și are șapte marionete. Aceasta înseamnă că va mai face încă nouăsprezece marionete care îi vor da un total de douăzeci și șase. Încurajați copilul să încerce și să ghicească ce vor fi celelalte marionete pentru a-l motiva și a-i păstra interesul pentru această activitate.

Atunci când caută ceva de făcut, copilul poate sugera un joc al alfabetului dintr-o activitate anterioară cu litere. Faceți tot posibilul să-l încurajați. Repetiția și fixarea vor conduce la o bază fermă pentru viitoarea ușurință la citit.

Un alt joc care îl poate amuza este „Jocul borcanului cu gogonele". Invitați-l să vă ajute să faceți niște gogonele mari și altele mici. Desenați șapte gogonele mari și șapte gogonele mici pe hârtie glasată verde. Lăsați-l să vă ajute să le decupați. Scrieți câte o literă mare (de la A la G) pe fiecare dintre gogonelele mari. Tot așa, scrieți câte o literă mică (de la a până la g) pe fiecare murătură mică. Folosiți cuvintele „mare" și „mic" atunci când faceți murăturile din hârtie. Faceți un tabel de referință pe care scrieți literele (de la Aa până la Gg).

Pentru a începe jocul, puneți toate literele („gogonelele murate") mari cu fețele în sus, într-un șir, pe o masă sau pe jos. Literele („gogonelele") mici vor fi puse într-un borcan mare de plastic sau într-un alt recipient pe care îl numim borcan cu gogonele. Scopul jocului este să extragem o gogonea mică din borcan și să o potrivim cu gogoneaua mare. Jocul se termină atunci când toate gogonelele mici au fost

potrivite cu gogonelele mari. Ajutați copilul dacă este nevoie și încurajați-l să utilizeze tabelul de referință. Rețineți literele pe care pare să le confunde și lucrați numai cu acestea altă dată.

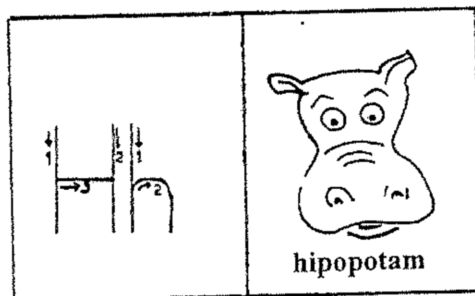
Pentru o și mai mare varietate, numărați gogonelele mici, apoi pe cele mari și, în cele din urmă, numărați-le pe toate paisprezece.

Această activitate dezvoltă:

- *conștientizarea literei Gg;*
- *ușurința de a potrivi literele;*
- *o conștientizare mai bună a ordinii alfabetice;*
- *memorarea literelor;*
- *o conștientizare mai bună a literelor mari și a celor mici;*
- *abilitatea de a număra;*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 16

Hipopotamul



Faceți o marionetă Hh și desenați un hipopotam ca desen de referință pentru fixarea sunetului Hh. Scrieți cuvântul „hipopotam" cu litere mici sub desen. Puneți copilul să coloreze hipopotamul. Poezioara ritmată sugerată atunci când se joacă cu marioneta Hh este: „Hh vine de la hipopotamul din față. Uite-te la el, cât de caraghios se răsfață".

Discutați cu el despre hipopotam. Puneți întrebări precum: „Unde trăiește? Cum se mișcă? Ce mănâncă? Aude?" Copilul se va distra uitându-se la desenele diferitelor animale care trăiesc în junglă și își va putea aminti o activitate precedentă în care a fost vorba despre șerpi. Întrebați-l ce asemănări și ce deosebiri poate găsi între un șarpe și un hipopotam.

Altă dată, puneți-l să deseneze un hipopotam pe o foaie de hârtie și apoi să-l decupeze. Îi va adăuga ochii, botul lătăreț și urechile pentru a-l face să semene cât mai bine cu un hipopotam. Copilul se poate juca cu hipopotamul de hârtie. Va fi încurajat să-și amintească poezioara Hh pentru a-și fixa numele și sunetul literei Hh.

Va fi, de asemenea, încurajat să caute într-o revistă cuvinte care încep cu litera Hh și să încerce să descopere singur sau să repete după dumneavoastră cuvinte care încep cu această literă. Unele sugestii sunt: haltere, haină, handbal, harpă, harnic, halva, hering etc.

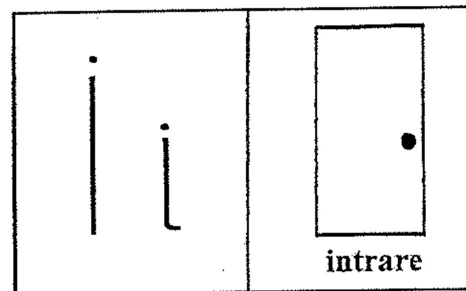
Această activitate dezvoltă:

- *conștientizarea literei Hh;*
- *o conștientizare mai bună în distingerea literelor;*

- *memoria;*
- *coordonarea motorie fină (la decupat);*
- *îmbogățirea vocabularului;*
- *o conștientizare mai bună a cuvintelor care încep cu aceeași literă;*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 17

Sapă adânc!



Faceți o marionetă Ii, așa cum a fost explicat pentru literele anterioare. Scrieți o literă mare și una mică Ii la stânga și desenați o intrare (ușă) ca desen la dreapta. Scrieți cuvântul „intrare" cu litere mici sub desen. Lăsați copilul să aleagă un creion cerat și să coloreze intrarea. Asigurați-vă că poate recunoaște culoarea, litera și desenul înainte de această activitate.

Atunci când copilul se joacă cu marioneta Ii, poate fi prezentată o poezioară ritmată pentru litera Ii. Poezioara ritmată poate fi: „I mic sau mare vin de la intrare, pe unde încap și eu, care nu sunt prea mare". Copilul se va distra spunând-o și va fi în stare probabil să și-o amintească și mai târziu.

I se poate sugera să caute litera Ii într-o revistă. Această activitate este benefică din multe motive. Fixează abilitățile vizuale de recunoaștere a literei în cuvinte. Este bună și pentru coordonarea motorie fină atunci când copilul utilizează un creion subțire pentru a încercui literele respective. De asemenea, servește pentru îmbunătățirea atenției copilului și motivarea lui de a lucra singur. Dacă se plictisește căutând litere în reviste, sugerați-i că va căuta Ii atunci când îi veți citi o poveste sau când veți merge la cumpărături. Va recunoaște cu siguranță literele pe firme și pe clădiri.

Dacă are o cutie cu nisip, se va amuza jucându-se jocul „Sapă adânc". Dacă nu aveți o cutie cu nisip afară, în casă puteți utiliza orez puș într-un recipient. Folosiți o perdea de duș veche sau pungi mari de gunoi pentru a aduna bobițele de orez risipite. Dacă sunteți de părere că orezul este prea murdar, folosiți în această activitate ziare făcute bucățele, nisip curat pentru pisici sau pelete de plastic pentru umplut. Oricare dintre aceste materiale pot dezvolta simțul tactil.

Pentru a începe jocul, scrieți litera Ii pe zece bucăți de carton de aproximativ 3 cm pătrați. Ascundeți aceste bucăți de carton în nisip, în orez, în bucățele de hârtie, în nisip pentru pisici sau în pelete de plastic. Explicați-i copilului cum să sape adânc și să găsească cele zece cartele cu litera Ii pe ele. Pentru variație, pot fi ascunse și cartele cu literele Aa, Bb, Cc, Dd, Ee, Ff, Gg, Hh împreună cu Ii. Nu vor fi utilizate mai mult de două cartele din fiecare literă. Prea multe ar duce la confuzii. După ce copilul a găsit

cartelele în nisip, în orez, în bucăţele de hârtie, în nisip pentru pisici sau în pelete de plastic, sugeraţi-i să pună literele Aa, Bb, Cc, Dd, Ee, Ff, Gg şi Hh împreună, în teancuri separate.

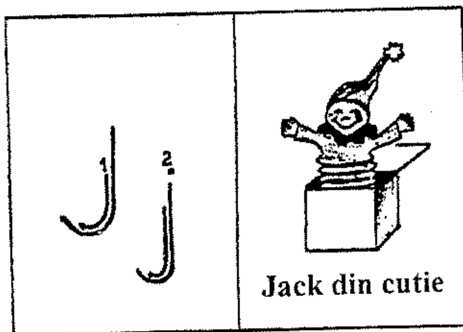
Puteţi, de asemenea, să folosiţi cele nouă marionete şi să le puneţi în ordine alfabetică, având în faţă un tabel cu litere ca îndrumător. Întrebaţi-l ce literă este între Aa şi Cc şi ce literă este între Bb şi Dd. Puteţi, de asemenea, să utilizaţi marionetele şi să spuneţi o literă pentru ca el să recunoască desenul de pe marionetă. Marionetele pot fi întoarse şi desenele pot fi utilizate pentru a identifica prima literă a fiecărei marionete. Atunci când aţi terminat, amintiţi-i să pună marionetele în cutia de pantofi pentru a le folosi mai târziu.

Această activitate dezvoltă:

- *conştientizarea literei Ii;*
- *abilitatea de a asculta sunetele corespunzătoare literelor;*
- *abilitatea de a potrivi literele;*
- *simţul tactil;*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 18

Jack din cutie



Faceţi o marionetă Jj pentru a o adăuga la colecţia de litere-marionetă. Desenaţi un Jack din cutie şi scrieţi-i numele sub desen. O poezioară ritmată pentru marioneta Jj poate fi cea de la trei ani, Săptămâna 1 sau o alta: „Jack în cutie e pus, dar la comandă sare în sus".

Faceţi rost de o cutie mare, în care copilul poate sta în picioare sau se poate ghemui un moment înăuntru. Partea de sus a cutiei trebuie să fie lipită doar de una dintre cele patru laturi, având celelalte trei părţi libere, astfel încât copilul să poată împinge capacul atunci când Jack vrea să sară din cutie.

Înainte de a începe, lăsaţi-l să decoreze faţa cutiei. Apoi invitaţi-l înăuntru. Cântaţi în ritm din nou una dintre cele două rime.

Spuneţi-i să deschidă capacul atunci când spuneţi: „Sari!" şi să sară exact ca şi Jack din cutie.

Lăsaţi copilul să se joace cu o cutie mare singur şi încurajaţi-l să spună poezia ritmată. Literele-marionetă pot fi puse într-o cutie mare şi copilul poate substitui una dintre marionete, pentru a sări atunci când este spus cuvântul „Sari!".

Copilul poate fi încurajat să folosească literele-marionetă (Aa până la Jj) în celelalte jocuri sugerate. Totuşi, ar trebui să-şi amintească să le pună pe toate în cutia

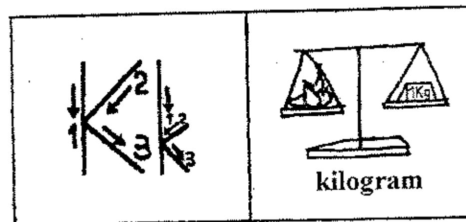
de pantofi atunci când a terminat. Puteţi, de asemenea, să-i sugeraţi să caute litera Jj în reviste folosind o lupă pentru a-l ajuta să „observe" mai bine literele. Literele pot fi marcate cu o carioca pentru a fi mai interesante.

Această activitate dezvoltă:

- *conştientizarea literei Jj;*
- *uşurinţa de a distinge literele;*
- *jocul de rol;*
- *aptitudinea de a asculta;*
- *coordonarea ochi - mână;*
- *creativitatea la decorarea unei cutii.*

Patru ani - Săptămâna 19

Greu mai este un kilogram!



Faceţi o marionetă pentru litera Kk exact ca şi celelalte făcute până acum. Scrieţi litera Kk la stânga şi desenaţi la dreapta imaginea unui cântar având pe talerele lui două greutăţi egale, pe care scrieţi „kilogram" cu litere mici.

Îi veţi spune copilului că este o literă pe care o întâlnim rar în limba noastră şi că este folosită mult la scrierea cuvintelor străine, dar şi la scrierea unor cuvinte româneşti, cum este şi kilogram. Când este singură, o pronunţăm „ca", dar în cuvinte sună precum Cc.

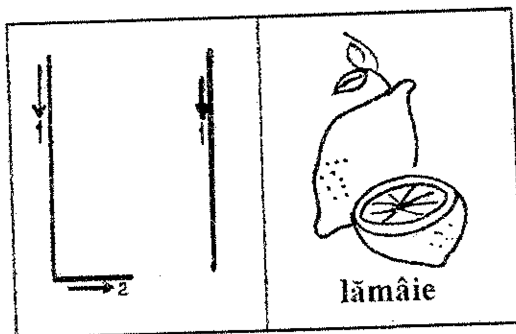
Încercaţi să-l faceţi să perceapă că o greutate ne ajută să vedem cât de greu sau cât de uşor este un obiect, adică ne ajută să-l cântărim. Un fulg, de exemplu, este uşor, în timp ce un ciocan este greu; un balon este uşor, în timp ce o minge este grea. Îl puteţi întreba despre diferite obiecte: sunt grele sau sunt uşoare? Nu vă aşteptaţi să înţeleagă de la început noţiunea de greutate.

Atunci când copilul se joacă cu marioneta literei Kk, poate recita următoarea poezie ritmată: „Kk e primu-n kilogram, ca şi-n kiwi, iam, iam, iam". Când a terminat cu marioneta, amintiţi-i să o pună în cutia de pantofi împreună cu celelalte. Acestea vor fi utilizate în unele activităţi viitoare. Copilul poate, de asemenea, să se distreze căutând cuvinte care încep cu litera Kk în reviste străine.

Această activitate dezvoltă:

- *conştientizarea literei Kk;*
- *uşurinţa de recunoaştere vizuală a literelor;*
- *percepţia noţiunilor „greu" şi „uşor";*
- *memoria;*
- *încrederea în sine.*

Lămâia



Faceți o literă marionetă Ll folosind desenul unei lămâi. Spuneți-i copilului să o coloreze în galben și verificați dacă alege corect culoarea. Scrieți cuvântul „lămâie" cu litere mici sub desen. Poezioara ritmată sugerată pentru litera Ll este : „Ll vine de la lămâie, care este acră tare, este galbenă, zemoasă, vitamina C ea are".

Copilul s-ar putea să se distreze desenând douăsprezece lămâi galbene și decupându-le. Dați-i un coșuleț și îndemnați-l să le numere pe măsură ce le pune în coș.

Întrebați-l ce este lămâia și ce gust are. Este, poate, momentul potrivit să recapitulați cu el cele patru gusturi (dulce, amar, acru, sărat) introduse la trei ani, activitatea din Săptămâna 33.

Puneți toate literele-marionetă în ordine alfabetică și încurajați-l să își amintească numele literelor. Notați-vă literele pe care pare a avea dificultăți să le rețină și exersați denumindu-le de mai multe ori. Dacă știe toate literele-marionetă, jucați jocul „Ascultă și găsește". Rugați copilul să asculte numele literei pe care o spuneți și să o găsească în rândul alfabetic al marionetelor. Faceți aceasta până când copilul ascultă și găsește litera corectă.

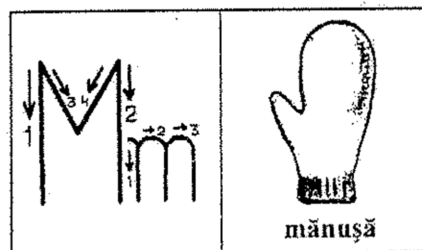
Altă dată, copilul se poate distra aliniind scobitori sau bucăți de hârtie pentru a forma litera Ll. Desenați o linie pe o bucată de hârtie și încurajați copilul să facă din scobitori sau din fâșii de hârtie litere mari L pe linii. Desenați altă linie și lăsați-l să facă un rând de litere mici l. Copilul poate comenta că literele mici l seamănă cu numărul unu (1). Admiteți-i remarca spunându-i că seamănă într-adevăr, dar fiecare înseamnă lucruri diferite.

Copilul se poate distra făcând litere care sunt formate mai ales din linii drepte, precum literele mari A, E, F, H, I și K.

Această activitate dezvoltă:

- *conștientizarea literei Ll;*
- *ușurința de a recunoaște vizual a literele;*
- *abilitatea de a asculta;*
- *memoria;*
- *conștientizarea literelor care sunt compuse din linii drepte.*

Mănușile mele



Faceți o marionetă Mm. Trasați conturul mâinii copilului pentru desenul de referință al sunetului inițial Mm. Scrieți cuvântul „mănușă" sub desen și lăsați copilul să înfrumusețeze mănușile. Poezioara ritmată pentru litera Mm este: „Mm e de la mănușă sau de la mătușă".

Lăsați copilul să se joace cu marioneta dacă îl amuză și încurajați-l să spună poezioara. Dacă nu se arată interesat, puneți marioneta în cutia de pantofi împreună cu celelalte marionete și spuneți-i că o să lucrați cu ele mai târziu.

La timpul potrivit, citiți-i rima „Cei trei cățeluși".

La noi pe stradă, trei cățeluși
În timp de iarnă purtau mănuși.
De cel mai mic îmi era frică
Să nu alerge vreo pisică.

N-a ascultat de vorba noastră
Și a zbughit-o pe fereastră,
Într-o cămară cu plăcinte;
Vedeți, copii, n-a fost cuminte!

Și pisicuța fugărită
Cu gheara ei pe loc mărită,
Dintr-o mișcare i-a zgâriat
Botu-i cel rece, neastâmpărat.

O oră-ntreagă micul cățel
A plâns în hohot, bietul de el!
Bunicii a venit să-i spună
Pisicii ea mănuși să-i pună.

Privind plăcinta și pisica,
Din deget a mișcat bunica.
Să fii cuminte! - l-a dojenit.
Iar el ascultă, în sfârșit.

Discutați despre cuvinte care rimează, precum cățeluși și mănuși, plăcinte și cuminte, pisica și bunica, zgâriat și neastâmpărat etc. Este, de asemenea, momentul

potrivit pentru a discuta despre ce înseamnă să fii ascultător şi care este semnificaţia cuvântului neastâmpărat.

Pe copii îi distrează grozav rimele. Copilul dumneavoastră va începe probabil să găsească singur rime. Chiar dacă rimele nu sunt cuvinte adevărate, copilul va căuta sunetele potrivite. Această activitate va fi un bun joc de călătorie. De exemplu, spuneţi un cuvânt, şi copilul va răspunde cu o rimă a cuvântului. Tot astfel, copilul va spune un cuvânt şi, la rândul dumneavoastră, îi veţi spune o rimă potrivită.

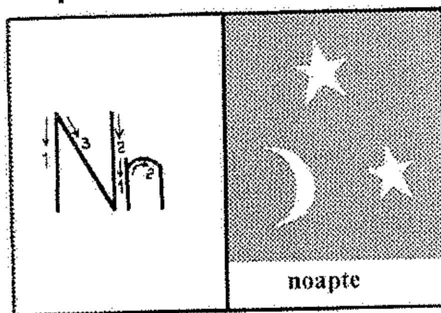
Dacă s-a distrat făcându-şi conturul mâinii pentru litera-marionetă Mm, poate că îl va amuza să facă în acelaşi fel o pereche de mănuşi. Îndoiţi o foaie de hârtie pe jumătate şi trasaţi conturul unei mâini a copilului. Decupând ambele hârtii în acelaşi timp, veţi obţine două mănuşi de hârtie. Întoarceţi mănuşile de hârtie astfel încât degetele mari stâng şi drept să vină fiecare înspre înăuntru. Arătaţi spre mănuşa stângă şi spre mănuşa dreaptă şi spuneţi-i că are acum o pereche de mănuşi şi le poate face mai frumoase. Spuneţi-i că mănuşile trebuie să fie la fel. Deci, indiferent cum va colora o mănuşă, pe cea de-a doua va trebui să o facă identic. Astfel, ele vor arăta la fel.

Această activitate dezvoltă:

- *conştientizarea literei Mm;*
- *uşurinţa de a asculta;*
- *uşurinţa de a găsi rime;*
- *o conştientizare mai bună a noţiunilor „stânga" şi „dreapta";*
- *o conştientizare mai bună a noţiunii de pereche;*
- *siguranţa de sine.*

Patru ani - Săptămâna 22

E noapte!



Faceţi o literă-marionetă Nn, care să corespundă celorlalte litere-marionetă. Puneţi copilul să coloreze partea pentru desen, astfel încât să reprezinte noaptea. Poate preferaţi să lipiţi o foaie de hârtie glasată neagră, în loc să lăsaţi copilul să o coloreze astfel. Desenaţi o semilună şi două sau trei stele pe o bucată mică de hârtie. Spuneţi-i să le coloreze în galben. Ajutaţi-l să decupeze luna şi stelele şi să le lipească pe hârtia neagră, pentru a semăna cu luna şi stelele aflate pe cer noaptea. Lipiciul nu aderă la creioanele cerate. Alegeţi un tip de lipici care va adera la decupajele colorate sau capsaţi-le. Scrieţi cuvântul „noapte" pe o fâşie de hârtie şi lipiţi-o sub lună şi stele. O sugestie de poezioară ritmată pentru copil este : „Nn e de la noapte, când vorbim în şoapte".

Lăsaţi copilul să se joace cu marioneta şi repetaţi poezioara de mai multe ori. Daţi-i cutia de pantofi cu celelalte marionete şi încurajaţi-l să îşi amintească toate poeziile ritmate învăţate. Scandarea poeziilor este o activitate foarte distractivă şi foarte importantă pentru că, indirect, accentuează sunetul iniţial al fiecărei litere. Acest tip de abilitate va fi de folos copilului atunci când începe să citească. Cuvintele în limba română sunt spuse pe litere, fonetic (sunetul care se citeşte). Această uşurinţă de a percepe sunetul îi va fi folositoare la pronunţarea cuvintelor pe litere.

Dacă nu pare interesat de literele-marionetă, încercaţi să spuneţi împreună cu el poezioarele ritmate ale diferitelor litere atunci când faceţi treabă în casă, atunci când mergeţi cu maşina sau când staţi de vorbă cu el. Copiii învaţă în diferite moduri. Ceea ce funcţionează cu un copil se poate să nu funcţioneze cu altul. De aceea, încercaţi să folosiţi ideile sugerate şi explicaţi-le într-un mod benefic pentru copil.

Un alt mod de a scoate în evidenţă numele şi sunetul literei Nn este cântatul sau scandatul cântecelului despre noapte şi stele, *Steluţă sclipitoare**:

„Steluţă sclipitoare,
Mă minunez de tine,
Eşti sus în cerul mare
Diamant printre rubine!
Steluţă sclipitoare,
Mă minunez de tine".

După ce copilul a ascultat cântecul de mai multe ori, întrebaţi-l când strălucesc stelele.

Este momentul potrivit să staţi de vorbă cu copilul despre zi şi noapte. Această activitate a fost introdusă la vârsta de trei ani, activitatea din Săptămâna 9. Încurajaţi-l să spună dacă îi place noaptea şi de ce sau întrebaţi-l ce face familia noaptea. Discutaţi despre marioneta Nn şi arătaţi spre noaptea întunecată, spre luna strălucitoare şi spre stele.

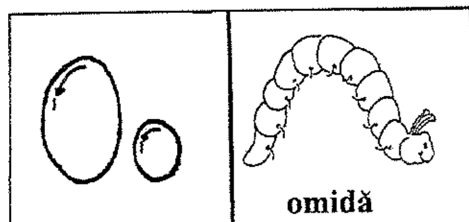
Copilul poate, de asemenea, să se amuze uitându-se la dumneavoastră cum desenaţi o stea în cinci colţuri. Dacă faceţi linii punctate pe hârtie, poate că va putea învăţa şi el să deseneze stele. Folosiţi cuvintele „porneşte", „peste", „în jos" şi „în sus", pe măsură ce îi arătaţi cum să deseneze o stea. Îi va plăcea grozav să deseneze o stea în şase colţuri, suprapunând două triunghiuri.

Această activitate dezvoltă:

- *conştientizarea lui Nn;*
- *înţelegerea mai multor relaţii literă-sunet;*
- *îmbogăţirea vocabularului;*
- *coordonarea ochi-mână;*
- *o conştientizare mai bună a rimelor prin poezii şi cântece;*
- *capacitatea de a asculta.*

* Este vorba despre o posibilă adaptare a cântecului englezesc pentru copii *Twinkle, twinkle, little star!* (n. trad.).

Omida



Faceți marioneta Oo pentru a o adăuga colecției de marionete. Scrieți litera Oo la stânga și desenați o omidă la dreapta.

Un cântecel ritmat care poate fi folosit pentru omidă, adesea numită omida măsurătoare, este: „Omidă, omidă, vino să măsori, creanga și tulpina în drumul tău spre flori!".

Copilului s-ar putea să-i placă să facă o omidă. Decupați un rând dintr-un cofraj de ouă. Lipiți două fâșii de hârtie glasată (fiecare fâșie trebuie să aibă în jur de 8 cm lungime, pe 1 cm lățime), în față, pentru antene. Sau puneți copilul să decupeze 5 buline din hârtie de diferite culori. Fiecare bulină ar trebui să fie de aproximativ 5 cm în diametru. Îndemnați-l să lipească bulinele împreună într-un rând. Fiecare bulină ar trebui să se suprapună puțin peste următoarea pentru a semăna cu o omidă.

Pentru îmbogățirea activității, copilul poate fi interesat să cunoască câte ceva despre omidă (faptul că este o larvă) sau despre stadiile de metamorfoză ale unei anumite familii de insecte. Omida măsurătoare a primit acest nume pentru că își aduce partea din spate a corpului până întâlnește capul și se întinde înainte ca pentru a măsura pământul.

Mai târziu, copilul se poate amuza folosind o mică riglă. Aceasta poate fi făcută dintr-o bucată de carton cu subdiviziunile marcate pe ea (1 până la 20 cm). Cu puțină îndrumare, copilul poate să înceapă să măsoare lucruri simple, cum sunt un deget, o mână, un picior, un pantof, o carte etc.

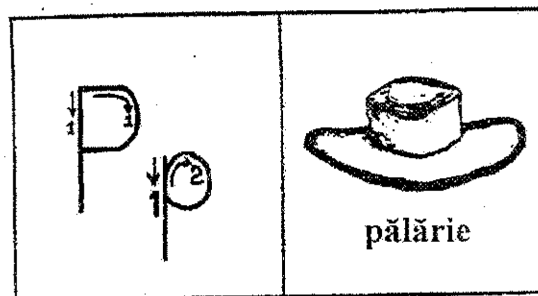
Altă dată, lăsați-l să se joace cu toate literele-marionetă și sugerați-i să le spună numele. Ajutați-l dacă este nevoie.

Copilul se poate distra jucându-se „Ce lipsește?" cu literele-marionetă. Vă sugerez să folosiți numai patru litere o dată. Rugați-l să recunoască literele de pe marionetele pe care plănuiți să le utilizați. Spuneți-i să se întoarcă cu spatele în timp ce luați o marionetă. Atunci când copilul se întoarce din nou cu fața, întrebați-l ce marionetă lipsește. Spuneți-i dacă el nu își amintește. Continuați să jucați jocul cu oricare dintre cele patru marionete. Este indicat pentru antrenarea memoriei copilului.

Această activitate dezvoltă:

- *conștientizarea literei Oo;*
- *ușurința de a distinge literele;*
- *coordonarea ochi - mână;*
- *conștientizarea lungimii de 1 cm;*
- *începutul îndemânării de a măsura;*
- *încrederea în sine.*

Jocul pălăriei



Faceți o marionetă pentru litera Pp, exact ca și celelalte făcute până acum. Scrieți litera Pp la stânga și desenați o imagine a unei pălării la dreapta. Scrieți cuvântul „pălărie" cu litere mici sub desenul pălăriei.

Atunci când copilul se joacă cu marioneta literei Pp poate utiliza următoarea poezie ritmată: „Dragul tatii să vorbească știe, iată rima pentru pălărie". Atunci când copilul a terminat cu marioneta, amintiți-i să o pună în cutia de pantofi împreună cu celelalte marionete. Acestea vor fi utilizate în unele activități viitoare. Copilul poate, de asemenea, să se distreze căutând cuvinte care încep cu litera Pp în reviste.

Invitați-l să sugereze unul dintre jocurile cu litere anterioare pentru a-l juca sau introduceți un nou joc numit „Jocul pălăriei". Folosiți hârtie glasată de o culoare oarecare pentru a desena și a decupa treizeci și două de pălării, care au lățimea de aproximativ 10 cm. Puneți copilul să vă ajute să desenați și să decupați pălăriile de hârtie, dacă este interesat. Scrieți literele Aa până la Pp, astfel încât să fie câte două pălării cu aceeași literă. Puneți pălăriile cu literele cu fața în jos. Fiecare jucător întoarce o pălărie și apoi o alta, în căutarea a două pălării care au aceeași literă. Dacă jucătorul găsește două pălării care sunt la fel, pune pălăriile potrivite într-un teanc în spatele lui și continuă să caute alte două pălării care sunt identice. Dacă întoarce două pălării care nu au aceeași literă pe ele, atunci cele două pălării trebuie întoarse la loc cu fața în jos. Vine acum rândul următorului jucător. Amintiți-i copilului să încerce să rețină locul pălăriilor puse la loc. Atunci când pălăriile au fost potrivite, numărați-le împreună cu copilul. Jucătorul cu cele mai multe pălării câștigă. Accentuați faptul că, deși scopul jocului este să câștigi, există un singur câștigător. Jocurile ar trebui jucate pentru distracție, pentru că nu poate să câștige toată lumea în același timp.

Dacă acest joc pare prea dificil pentru copil, schimbați pălăriile cu fața în sus. Jocul poate fi jucat de copil singur sau împreună cu altcineva. Dacă este jucat cu altă persoană, îi poate veni rândul să ia un set de pălării care se potrivesc. Numărați toate pălăriile atunci când jocul s-a terminat. Copilul va fi foarte amuzat aflând câte pălării a potrivit.

Poate că vrea să spună sau să scrie împreună cu dumneavoastră o poveste despre „Pălăria mare". Aceasta îl va ajuta să formuleze propoziții pentru a putea gândi în raționamente complete. Se va distra ascultând povestea care i-a fost recitită lui sau altor membri ai familiei.

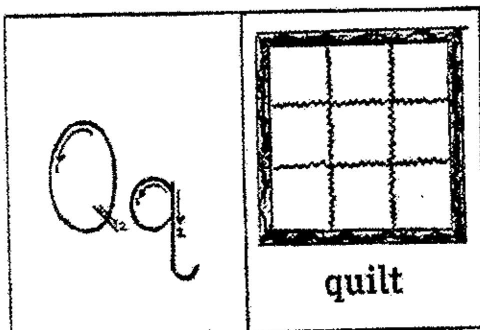
Această activitate dezvoltă:

- *conștientizarea literei Pp;*

- *discriminarea vizuală a literelor Aa - Pp;*
- *coordonarea ochi - mână;*
- *uşurinţa de asociere (litere potrivite);*
- *memorarea numelor literelor.*

Patru ani - Săptămâna 25

Quilt*-ul meu



Faceţi o marionetă pentru litera Qq şi desenaţi un quilt cu nouă pătrate pentru desenul de referinţă al sunetului Qq. Îi veţi spune copilului că este un cuvânt străin care începe cu un sunet şi cu o literă pe care o întâlnim rar în limba noastră şi îl veţi învăţa să scandeze o mică rimă legată de sunetul Qq: „E timpul să-nveţi acu litera rară Qq". Sunetul literei Qq sună de fapt ca grupul de litere chiu. Pentru mai multă atracţie, cuvertura desenată poate avea pătrate de diferite culori şi copilul le poate alege după imaginaţia lui pentru a face o cuvertură frumoasă. În timp ce colorează cuvertura, puteţi să-i explicaţi că este o cuvertură formată din petice, adică din pătrate de material care au fost cusute împreună. Nu uitaţi să scrieţi cuvântul „quilt" cu litere mici sub desenul cuverturii din nouă pătrate. O poezioară ritmată pe care v-o sugerez pentru Qq este: „Quiltu-i păturica adusă de mămica". Număraţi cele nouă pătrate împreună şi scrieţi un 9 pe o bucată de hârtie, astfel încât el să poată asocia conceptul numărului nouă cu simbolul 9.

Lăsaţi-l să se joace cu marioneta quilt şi recapitulaţi culorile care sunt utilizate pentru cuvertura de hârtie. Este momentul potrivit să-i daţi numai literele-marionetă cu care ştiţi că are dificultăţi. Recapitulaţi pe scurt „Găseşte litera". Adică, dumneavoastră numiţi o literă, şi copilul fie arată, fie ia litera-marionetă corectă.

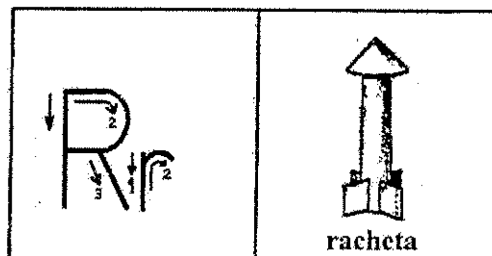
Altă dată, copilul se poate distra folosind toate literele-marionetă pentru a forma o cuvertură din litere sau o cuvertură din desene; depinde pe ce parte preferă să folosească marionetele. Literele-marionetă pot fi numărate pentru fixarea conceptului de număr.

* Litera Qq apare foarte rar în puţine cuvinte româneşti. De aceea pentru prezentarea completă a alfabetului am preluat cuvântul ***quilt*** din textul original (folosit şi în texte în limba română, dar neconsemnat de Dicţionarul Explicativ al limbii române, DEX, Editura Academiei, 1988), al cărui înţeles este cuvertură formată din petice pătrate. Am preferat acest cuvânt celorlalte enumerate în DEX pentru simplitatea sa în raport cu puterea de înţelegere a unui copil de patru ani şi pentru varietatea activităţilor imaginate, pornind de la „păturica din petice pătrate". (n.trad.).

Această activitate dezvoltă:
- *conştientizarea literei Qq;*
- *o conştientizare mai bună pentru identificarea şi asocierea literelor;*
- *îmbogăţirea vocabularului;*
- *o conştientizare mai bună a conceptului numărului 9;*
- *coordonarea ochi – mână;*
- *îmbogăţirea vocabularului;*
- *mai multă siguranţă pe sine.*

Patru ani - Săptămâna 26

Racheta



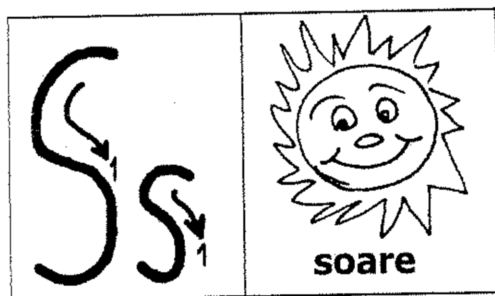
Faceţi o marionetă Rr şi desenaţi o rachetă pentru a reprezenta desenul de referinţă al sunetului Rr. Scrieţi cuvântul „rachetă" cu litere mici sub desen. Lăsaţi copilul să coloreze racheta. Sugeraţi-i o poezioară pentru litera Rr: „Rr este-n racheta, care trece-n zbor, sus, în cerul albastru, pe lângă orice nor".

Lăsaţi copilul să se joace cu litera-marionetă „rachetă" şi cu alte marionete pe care le poate alege pentru a-şi aranja planul său dramatic. O activitate nostimă pe care copilul o va savura este joaca de-a racheta: se aşază ghemuit şi se preface rachetă. Spuneţi-i să asculte numărătoarea inversă: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0 şi, după zero, spuneţi-i: „Lansează-te!". În acest moment, copilul va sări foarte sus, ca şi când ar fi rachetă.

Copilul se va distra teribil confecţionând o rachetă dintr-un sul de la un prosop de hârtie. Desenaţi pe o foaie de hârtie un cerc puţin mai mare decât circumferinţa sulului. Desenaţi, de asemenea, o linie de la marginea cercului până în centru. Lăsaţi copilul să decupeze cercul şi linia până la centru. Suprapuneţi marginea decupată a cercului şi capsaţi-o sau lipiţi-o pentru a forma un con. Acest con poate fi lipit de sul cu scoci. Vor fi decupate patru aripioare pentru capătul opus al sulului. Vor fi inserate apoi două bucăţi de carton dreptunghiulare pentru a forma baza. I se poate sugera să-şi lanseze racheta afară. Nu va zbura prea sus, dar îi va plăcea să încerce şi să se joace cu ea.

Această activitate dezvoltă:
- *conştientizarea literei Rr;*
- *uşurinţa de a identifica literele (discriminare vizuală);*
- *jocul de rol;*
- *memoria;*
- *o conştientizare mai bună a cuvintelor care încep cu litera (Rr);*
- *încrederea în sine;*
- *coordonarea ochi - mână.*

Soarele



Faceți o marionetă Ss, așa cum a fost descris anterior pentru celelalte marionete. Scrieți Ss în partea stângă a hârtiei și desenați un soare. Scrieți cuvântul „soare" cu litere mici sub desen. Spuneți-i copilului să coloreze soarele galben. Verificați dacă a ales culoarea corectă.

O poezioară ritmată pentru copil, care poate fi utilizată împreună cu marioneta Ss este: „Soare, soare, ce cald e pe nisip la soare, hai să ne răcorim acum în mare!". Când copilul nu vrea să se mai joace cu marioneta, amintiți-i să o pună în cutia de pantofi împreună cu celelalte marionete. Spuneți-i că se poate juca cu ea altă dată.

Pentru a se amuza, îl puteți ajuta să confecționeze un soare din hârtie glasată galbenă. Va decupa mai întâi un cerc galben, apoi mai multe fâșii, pe care îl puteți ajuta să le fixeze cu capse de cercul central. Decupați împreună cu el un nor din hârtie gri. Explicați-i că atunci când afară este soare, este cald. Dacă soarele este acoperit de un nor, se face frig.

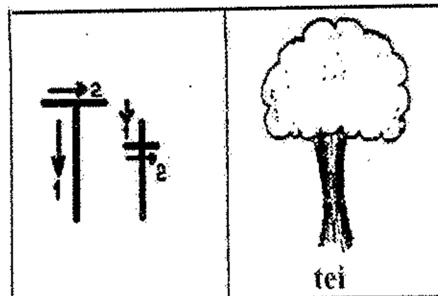
Reamintiți-i că datorită Soarelui există succesiunea zi-noapte, ceea ce i s-a explicat la trei ani, în activitatea din Săptămâna 9.

Copilul va fi, de asemenea, încurajat să caute într-o revistă cuvinte care încep cu litera Ss și să încerce să găsească singur sau să repete după dumneavoastră cuvinte care încep cu litera Ss. Unele sugestii sunt: săgeată, sabie, sacoșă, salată, salcie, saltea, săpun, sanie, secret, soră, sfeclă, smochin, spanac, stejar, sticlă, scoică etc.

Această activitate dezvoltă:

- *conștientizarea literei Ss;*
- *abilitatea de a distinge literele;*
- *percepția noțiunilor de cald și frig;*
- *recapitularea modului de formare a zilei și nopții pe Pământ;*
- *îndemânarea psihomotorie fină (la decupare);*
- *îmbogățirea vocabularului;*
- *încrederea în sine.*

Frunzișul teilor*



Faceți o marionetă Tt și desenați un tei folosit ca desen de referință pentru a fixa sunetul corespunzător literei. Scrieți cuvântul „tei" cu litere mici sub desen. Spuneți-i copilului că teiul este un copac. Întrebați-l ce culoare ar trebui folosită pentru tei. Lăsați-l să aleagă verde și maro. Dacă observați confuzia culorilor, arătați-i un tei adevărat sau folosiți un desen pentru a-i aminti culorile corecte.

Poezioara ritmată pentru marioneta tei este „Tt e de la teiul meu, ce-l bate vântul și-l apăr eu". Explicați-i că un vânt puternic poate îndoi și apleca un copac. Rugați copilul să se îndoaie și să se aplece. Poate fi îndemnat, de asemenea, să-și miște brațele pentru a reprezenta crengile teiului.

Pot fi reintroduse unele jocuri ale alfabetului care folosesc marionetele și recapitulate poezioarele ritmate. Poate că v-ați plictisit să tot revedeți aceste poezioare, dar un copil mic are nevoie de multă recapitulare pentru a fi sigur pe el. Cu cât se va simți mai în largul său cu literele și cu sunetele corespunzătoare, cu atât va începe să le folosească mai relaxat.

Copilul se poate distra grozav jucând jocul numit „Frunzișul teilor". Faceți rost de hârtie glasată verde și maro. Desenați două ovale verzi, care reprezintă coroanele. Apoi desenați douăzeci de trunchiuri maro de copaci. Încurajați-l să vă ajute să le decupați. Folosiți o carioca și scrieți literele mari (de la A la T) pe coroanele verzi ale teilor și literele mici (de la a la t) pe trunchiurile lor maro.

Aliniați trunchiurile teilor într-un șir. Faceți un ghid al alfabetului, scris pe o foaie separată de hârtie, și ajutați copilul să rearanjeze trunchiurile astfel încât să fie în ordine alfabetică. Puneți coroanele teilor într-un vas separat și îndemnați copilul să tragă câte una și să o pună în dreptul trunchiului corect. Lăsați-l să continue cu această activitate până când toți teii vor avea trunchi și coroană.

Numărați cei douăzeci de tei împreună cu copilul de mai multe ori și invitați-l să repete jocul. Dacă s-a plictisit, sugerați-i să pună trunchiurile și coroanele într-o cutie pentru a fi folosite altă dată. Marioneta Tt va fi pusă împreună cu celelalte în

Altă dată, copilul va fi încurajat să-și închipuie că este un tei înalt. Pentru aceasta, trebuie să fie cât mai înalt posibil. Spuneți-i apoi să-și închipuie că este un tei scund. Trebuie îndemnat să se ghemuiască cât mai mult posibil pentru a semăna cu un tei scund. Se va distra teribil făcând acest lucru la comandă.

* Am folosit drept echivalent al cuvântului englezesc ***tree*** (în românește *copac*) din original, cuvântul românesc ***tei***, pentru păstrarea ideii generale de copac și a literei de început a cuvântului în limba română. (n. trad.).

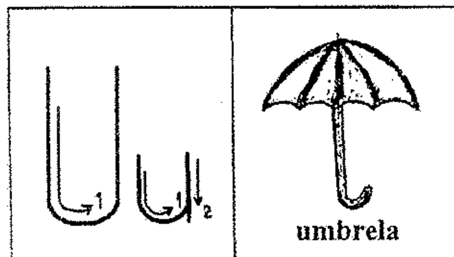
Pentru a fixa recunoaşterea vizuală a literelor şi a poziţiilor lor, prezentaţi-i jocul „Mişcă teii". De exemplu, spuneţi-i copilului să alinieze toate coroanele şi trunchiurile teilor în ordine alfabetică. Daţi-i o mână de ajutor dacă are nevoie. Apoi explicaţi-i să mişte teii (Bb) şi (Dd). Întrebaţi-l câţi tei a mişcat. Măriţi numărul de tei pentru a lua trei acum. Dacă este sigur pe el, i se poate cere să ia mai mulţi. Poate că-i va fi greu să ia atât frunzişul, cât şi trunchiul fiecărui tei, dar această activitate este şi un bun exerciţiu pentru controlul motor fin. Număraţi teii pentru acurateţe şi reţineţi literele cu care are dificultăţi.

Această activitate dezvoltă:

- *conştientizarea literei Tt;*
- *abilitatea de a distinge literele;*
- *abilitatea de a potrivi literele mici şi mari corespunzătoare;*
- *îmbogăţirea vocabularului;*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 29

Umbrela



Faceţi o marionetă Uu şi desenaţi o umbrelă pentru a fi utilizată ca desen de referinţă pentru fixarea sunetului corespunzător vocalei Uu. Scrieţi cuvântul „umbrelă" cu litere mici sub desen. Spuneţi-i copilului să o coloreze în roşu. Poezioara pentru marioneta umbrelă este : „Uu e la umbrelă litera dintâi, peste cap o pui şi uscat rămâi". Lăsaţi-l să se joace cu marioneta Uu, şi să scandeze rima. Apoi încurajaţi-l să pună marioneta Uu în ordine alfabetică, în cutia de pantofi.

Arătaţi-i o umbrelă adevărată. Întrebaţi-l la ce se foloseşte. De asemenea, întrebaţi-l de ce are umbrela îndoituri. Lăsaţi-l să o deschidă şi să o închidă. Accentuaţi noţiunile: „deschis", „închis" şi „sub".

Deschideţi umbrela şi spuneţi-i copilului că veţi utiliza marionetele alfabetului pentru a se juca jocul „Sub umbrelă". Luaţi o marionetă din cutie. Copilul va trebui să spună numele literei de pe marionetă. Dacă răspunde corect, poate pune marioneta sub umbrelă. Dacă are dificultăţi cu una dintre litere, i se va spune din nou numele literei şi i se va cere să recunoască desenul de referinţă de pe cealaltă parte pentru fixare. Această marionetă trebuie pusă înapoi în cutia de pantofi. Jocul continuă până când toate literele-marionetă au fost denumite corect şi puse sub umbrelă.

Pentru a varia jocul, folosiţi desenele marionetelor în locul literelor. Copilul va fi provocat să spună atât numele desenului, cât şi litera înainte de a pune marioneta sub umbrelă.

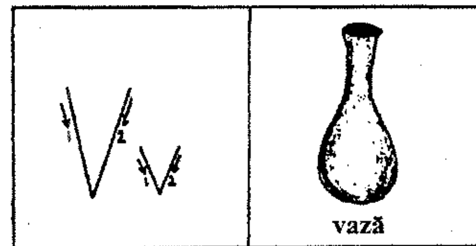
Această activitate dezvoltă:

- *conştientizarea literei Uu;*

- *o mai mare uşurinţă în recunoaşterea literelor;*
- *o mai mare uşurinţă în descoperirea sunetelor cu care încep denumirile obiectelor din desenele de referinţă;*
- *o mai bună conştientizare a noţiunilor „deschis", „închis", şi „sub";*
- *memoria;*
- *îmbogăţirea vocabularului.*

Patru ani - Săptămâna 30

Vaza cea frumoasă



Faceţi o marionetă Vv şi desenaţi o vază folosită ca desen de referinţă pentru fixarea sunetului Vv. Scrieţi cuvântul „vază" cu litere mici sub desen. Lăsaţi copilul să coloreze vaza. Poezioara ritmată sugerată este: „Vv începe cuvântul vază, să n-o spargi, stai de pază!" Copilul va fi încurajat să meargă sau să danseze în jurul marionetei şi să repete poezioara în timp ce se mişcă. Marioneta poate fi apoi pusă în cutia de pantofi cu alfabetul, împreună cu celelalte marionete.

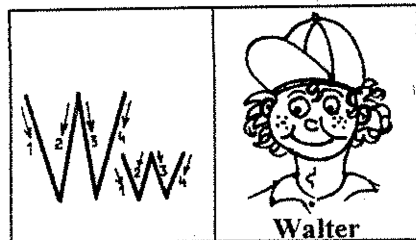
Arătaţi-i o vază frumoasă. Dacă este posibil, adunaţi câteva flori frumoase împreună cu el şi ajutaţi-l să le pună în vază. Dacă nu aveţi flori naturale sau artificiale, faceţi unele din hârtie glasată sau creponată. Lipiţi florile de curăţătoare de pipă sau cartoane reprezentând tulpinile. Număraţi florile şi puneţi-le într-o vază.

Ca o extensie a acestei activităţi, desenaţi douăzeci şi două de lalele pe hârtie glasată. Încurajaţi copilul să vă ajute să decupaţi lalelele din hârtie. Folosiţi o carioca şi scrieţi o literă de la Aa până la Vv pe fiecare lalea din hârtie. Spuneţi-i să pună lalelele în vază odată. Ajutaţi-l să numere lalelele în timp ce le puneţi una câte una în vază. Apoi explicaţi-i că trebuie să recunoască litera de pe fiecare lalea ca să o poată lua din vază. Poate că îl va amuza să repete acest joc. Jocul poate fi apoi inversat. Copilul va fi cel care va numi litera de pe lalea, în timp ce o pune în vază. Tot aşa, poate număra lalelele pe măsură ce le ia din vază.

Această activitate dezvoltă:

- *conştientizarea literei Vv;*
- *uşurinţa de a identifica literele Aa - Vv;*
- *uşurinţa de a identifica sunetul corespunzător literei Vv, de la vază;*
- *uşurinţa de a număra până la douăzeci şi doi;*
- *încrederea în sine.*

Prietenul meu Walter



Faceți o marionetă pentru litera Ww exact ca și celelalte făcute până acum. Scrieți litera Ww la stânga și desenați la dreapta un băiețel. Explicați-i copilului că îl cheamă Walter, că are tot patru ani ca el și că ar putea fi prietenul său. Sub desenul lui scrieți cuvântul Walter, cu literă mare la început și apoi cu litere mici.

Îi veți spune copilului că Ww este o literă pe care o întâlnim rar în limba noastră și că este folosită mult la scrierea cuvintelor străine, de exemplu numele de Walter.

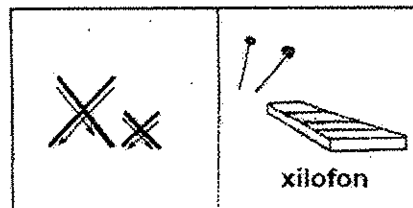
Este o bună ocazie să recapitulați cu el părțile feței și ale corpului prezentate în mai multe activități anterioare, ca și obiectele de îmbrăcăminte. Puteți, de asemenea, să-i explicați că un prieten este un tovarăș de joacă la care ții, de care îți pasă și pe care l-ai ajuta fără să eziți, atunci când are nevoie. Încercați să-l faceți să perceapă că poate avea un sentiment de afecțiune față de membrii familiei și față de prieteni.

Atunci când copilul se joacă cu marioneta literei Ww, poate utiliza următoarea poezie ritmată: „Walter e-un nume cu Ww, strigați-l acum s-aflați cine e!". Când a terminat jocul cu marioneta, amintiți-i să o pună în cutia de pantofi împreună cu celelalte. Acestea vor fi utilizate în unele activități viitoare. Copilul poate, de asemenea, să se distreze căutând cuvinte care încep cu litera Ww în reviste străine vechi.

Această activitate dezvoltă:

- *conștientizarea literei Ww;*
- *ușurința de a recunoaște vizual literele;*
- *abilitatea de a recunoaște părțile feței și ale corpului;*
- *percepția sentimentului de afecțiune față de cei din familie și față de prieteni;*
- *memoria;*
- *încrederea în sine.*

Xilofonul muzical



Faceți o marionetă Xx și desenați un xilofon pentru a fi utilizat ca desen de referință. Litera „Xx" nu are sunetul său propriu și împrumută sunetul de la literele Cc și Ss, cu excepția momentului în care i se spune numele într-un cuvânt precum cuvântul „raze X". Scrieți cuvântul „xilofon" cu litere mici sub desen. Spuneți-i să coloreze clapele xilofonului folosind culorile curcubeului. Verificați dacă va alege roșu, oranj, galben, verde, albastru și violet. Dacă are dificultăți cu oricare dintre numele culorilor, rețineți și exersați recunoașterea culorilor altă dată.

Poezioara sugerată pentru litera Xx este: „Xx vine de la xilofon, la care cânt deși-s afon". Încurajați copilul să repete poezioara de mai multe ori.

Faceți rost de o cutie de pantofi fără capac. Întindeți mai multe benzi de elastic în jurul laturilor mai scurte ale cutiei goale de pantofi, pentru a o face să semene cu un xilofon. Arătați-i copilului cum să atingă „clapele" pretinsului xilofon. Încurajați-l să cânte *Cântecul alfabetului* sau poezioara cu xilofonul. Poate chiar să se distreze încercând să scoată același sunet pe care-l scot benzile de cauciuc atunci când sunt lovite pe pretinsul xilofon.

Dacă aveți un xilofon adevărat, arătați-l copilului și explicați-i că cel adevărat este format din piese de lemn de metal sau de plastic care scot un sunet atunci când sunt lovite cu un fel de bețișor.

Va fi momentul potrivit să-i prezentați diferite instrumente muzicale. Unele instrumente scot sunete atunci când o persoană suflă și controlează aerul care iese, altele atunci când anumite coarde sunt atinse sau mișcate, în timp ce altele scot sunete atunci când un obiect este lovit de un anumit material special. Arătați-i copilului câteva desene ale diferitelor instrumente muzicale. Un dicționar sau o enciclopedie conțin de obicei desene mici ale celor mai multe instrumente.

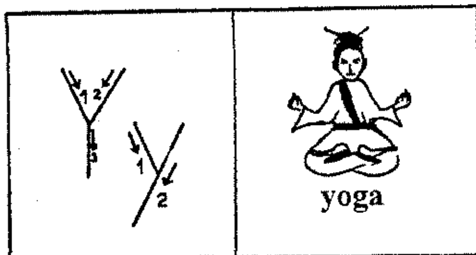
Cântați sau scandați *Cântecul alfabetului* împreună cu copilul și opriți-vă atunci când ajungeți la literea Xx. Întrebați-l ce literă urmează. Copilului se va distra să facă acest lucru și cu celelalte litere. De exemplu, cântați sau scandați alfabetul, opriți-vă într-un anumit punct și întrebați-l ce literă urmează. Aceasta îl va ajuta să înțeleagă mai bine ordinea alfabetică.

Această activitate dezvoltă:

- *conștientizarea literei Xx;*
- *o conștientizare mai bună a culorilor curcubeului;*
- *coordonarea ochi - mână la mișcarea „corzilor" cutiei de pantofi;*
- *conștientizarea sunetului corespunzător literei Xx, asemănător cu CcSs;*
- *ușurința de a prevedea litera care urmează prin asociere;*
- *siguranța de memorare a literei și a sunetului.*

Patru ani - Săptămâna 33

Să facem yoga!



Faceți o marionetă pentru litera Yy, după modelul cunoscut. Scrieți litera Yy la stânga și desenați la dreapta imaginea unui bărbat în cunoscuta figură yoga lotus. Sub desen veți scrie cuvântul yoga cu litere mici.

Îi veți explica micuțului că Yy este o literă pe care o întâlnim rar în limba noastră și că este folosită mult la scrierea cuvintelor străine sau a celor pe care le folosim și în limba română, dar care provin din alte limbi. Chiar dacă îl scriem Yy, de pronunțat îl pronunțăm ca pe Ii în cuvinte, iar când vrem să discutăm numai despre el, îi spunem I grec.

Apoi, puteți să-i explicați că yoga este o filozofie indiană, care, atunci când începi să o înveți, te poate ajuta să te concentrezi și să te relaxezi mai bine, odihnindu-ți corpul în anumite poziții, care reprezintă un fel de exerciții de gimnastică.

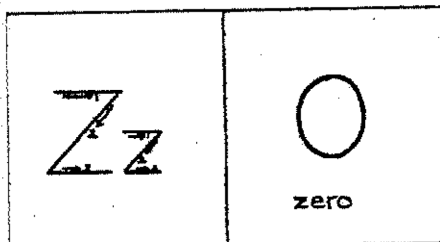
Atunci când copilul se joacă cu marioneta literei Yy, poate recita următoarea poezie ritmată: „Yy în yoga e la-nceput, lucru de toți recunoscut". Când a terminat cu marioneta, amintiți-i să o pună în cutia de pantofi împreună cu celelalte. Acestea vor fi utilizate în unele activități viitoare. Copilul poate, de asemenea, să se distreze căutând cuvinte care încep cu litera Yy în reviste străine.

Această activitate dezvoltă:

- *conștientizarea literei Yy;*
- *ușurința de a recunoaște vizual literele;*
- *memoria.*

Patru ani - Săptămâna 34

Zero



Faceți marioneta Zz și scrieți un 0 utilizat ca desen de referință pentru sunetul literei Zz. Scrieți cuvântul „zero" cu litere mici sub simbol. Spuneți-i copilului că zero vine înaintea lui unu la numărătoare. Înseamnă nimic și este mai puțin decât unu. Ilustrați-i această idee arătându-i capătul din stânga al unei rigle. Apoi arătați-i diviziunule pentru a percepe conceptul de un cm. Mișcați-vă mâna și arătați-i

doi cm, trei cm și continuați până la douăzeci de cm. Întoarceți-vă la început și atingeți marginea din stânga a riglei, care este „punctul zero", apoi mișcați mâna pentru a-i arăta un cm și continuați din nou, până la douăzeci de cm. Lăsați copilul să repete singur dacă pare că nu a înțeles. Dacă nu aveți succes, încercați din nou, mai târziu.

Poezioara pentru litera Zz este: „Zero începe cu zet, e la sfârșit de alfabet". Repetați poezioara pentru copil de mai multe ori și apoi încurajați-l să o spună și el. Arătați-i o tabelă cu alfabetul, unde Zz este ultima literă. Folosiți tabela și spuneți literele încet. Incurajați copilul să le spună împreună cu dumneavoastră.

Pentru interesul general, atrageți-i atenția că și alte cuvinte încep cu litera Zz: zoo, zebra, zmeu, zar. Lăsați-l să dea cu zarul. Arătați-i un desen cu o zebră și explicați-i ce este un zoo.

Scoateți toate literele-marionetă din cutia de pantofi și spuneți-i copilului să le pună în ordine alfabetică. Nu uitați să-i dați un tabel cu alfabetul sau scrieți-i o literă pe o bucată de hârtie și rugați-l să o caute. Dacă marionetele sunt aranjate pe mai multe șiruri înainte de a începe această activitate, va fi de mare ajutor. I se va explica să-și miște ochii de la stânga la dreapta, pe fiecare șir, pentru a căuta litera corectă. Această metodă va fi utilă pentru a evita confuzia, fiind un mod organizat de a căuta o anumită literă.

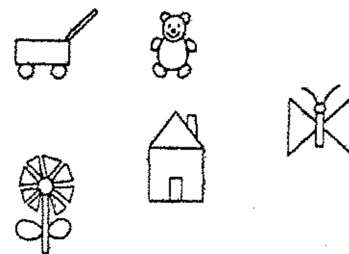
Altă dată, literele-marionetă pot fi utilizate împreună cu desenele cu fața în sus. Copilului i se poate cere să pună desenele în ordine alfabetică. Lăsați copilul să utilizeze tabela alfabetică și ajutați-l dacă este necesar. Utilizați desenele de referință pentru a-l ajuta la fixarea sunetelor inițiale ale literelor. Spuneți-i că aceste litere și sunete ne ajută să citim, să scriem și să pronunțăm cuvintele pe litere.

Această activitate dezvoltă:

- *conștientizarea literei Zz ca literă care încheie alfabetul;*
- *o ușurință mai mare la discriminarea vizuală a literelor;*
- *conștientizarea semnificației lui zero;*
- *abilitatea de a asculta sunetele inițiale;*
- *percepția utilizării literelor și a sunetelor;*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 35

Să scriem cu degetul!



Pentru această activitate faceți rost de o cămașă veche, care, închisă la nasturi cu fața în spate, poate fi utilizată ca un halat de protecție pentru hainele copilului. În plus, veți avea nevoie de o cutie de cremă de ras și o zonă de lucru cu o suprafață netedă care să poată fi spălată, ca un front de lucru: o masă sau o tavă veche mare.

Pulverizați puțină cremă de ras pe suprafața de lucru. Lăsați-l pe copil să netezească crema cu

mâinile şi să o exploreze. După aceasta, arătaţi-i cum să îşi mişte degetul arătător prin cremă pentru a forma un cerc. Denumiţi alte forme, una câte una, şi ajutaţi-l să deseneze un pătrat, un triunghi, un dreptunghi şi un oval.

Arătaţi-i cum să combine formele într-un desen pentru a crea obiecte care îi sunt familiare, de exemplu o remorcă, un ursuleţ, o floare, o casă, un fluture etc.

Altă dată, utilizaţi aceleaşi materiale şi arătaţi-i cum să scrie alfabetul. Pot fi utilizate litere-marionetă, câte una, ca model pentru copil (referinţă vizuală) pentru a copia litera. Degetul arătător poate fi ghidat pentru a forma litera corect în crema de ras de pe suprafaţa de lucru. Dacă face o greşeală, neteziţi crema şi începeţi din nou. Dacă vi se pare că nu este suficientă, mai adăugaţi cremă de ras astfel încât copilul să o poată pipăi bine în timp ce scrie literele. Această activitate poate fi continuată în diferite momente ale săptămânii consecutiv, până când copilului capătă deprinderea suficientă să scrie literele.

Dacă preferaţi să nu folosiţi spumă de ras, încercaţi o pastă subţire de făină, de nisip umed sau ceva lunecos care îi va fascina pe copii, cu condiţia să nu fie periculos de utilizat. Chiar pe o fereastră aburită este nostim de scris după părerea copiilor.

Aceeaşi activitate poate fi extinsă pentru a-l învăţa pe copil cum să scrie numerele. Este mai dificil pentru el să ţină un creion şi să scrie decât să scrie cu degetul. Deprinderea scrierii literelor şi a numerelor îl ajută să-şi formeze o bază mai bună pentru memorare.

Rimele simple folosite la formarea numerelor adaugă un plus de interes şi ajută copilul să-şi reamintească cum să scrie numerele corect. Nu ştiu originea următoarelor rime, dar le utilizez la predarea în grădiniţa de copii pentru a scrie numerele. Am auzit diferite variante şi le-am modificat, obţinând următoarele rime pentru scopul urmărit:

1 1 e o dreaptă,
Înaltă cât o treaptă.
2 Cifra 2
Porneşte în sus,
Se-nvârte înapoi
Şi-înc-un băţ e de pus.
3 Două bucle dacă iei,
Poţi să faci cifra 3.
4 O vreme ia-o în jos,
La dreapta coteşte-o vârtos,
Pe patru de vrei să-l vezi,
Încă un băţ desenezi.
5 Pe cinci îl încerc:
O linie, trei sferturi de cerc
Şi-apoi, pe furiş,
Un acoperiş.
6 La vale du-te,
Roteşte-te iute,
Nici n-ai ştiut
Că şase-ai făcut.

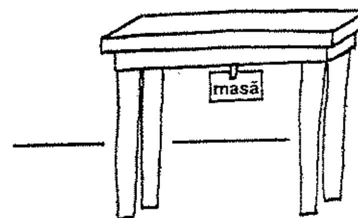
7 Mergi drept pe-o cale
Şi-apoi la vale.
Bagă de seamă,
Şapte se cheamă.
8 Fă un S de sus în jos
Şi încă unul, dar pe dos.
Opt îi zice, de nu ştii,
Ca la mucenici, copii!
9 La cifra nouă
Lucrurile-s două:
Faci un cerc mic şi frumos
Şi o bară drept în jos.
10 Un băţ şugubăţ
Şi-un covrig pitic.
Eu sunt zece,
Nimeni nu mă-ntrece.

Această activitate dezvoltă:

- *abilitatea de a scrie litere;*
- *abilitatea de a scrie numere;*
- *simţul pipăitului (simţul scrierii literelor şi a numerelor);*
- *o conştientizare mai bună a faptului că formele pot fi folosite în desene;*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 36

Să punem etichete!



Folosiţi cartele mici sau ceva asemănător ca dimensiune şi scrieţi pe ele cu litere mici numele diferitelor lucruri familiare din casă. Câteva sugestii cu care se poate porni sunt: pat, birou, televizor, canapea, aragaz, masă.

Citiţi unul dintre cuvinte copilului şi rugaţi-l să vă arate pe care obiect să puneţi „eticheta". Folosiţi bandă adezivă pentru a lipi cuvântul pe obiectul corect. Rugaţi-l să vă spună ce litere sunt în cuvânt. Arătaţi spre stânga cuvântului, astfel încât copilul să-şi amintească literele în ordinea corectă. Aplicaţi acelaşi procedeu pentru toate obiectele. Atunci când copilul va fi sigur pe literele de pe etichete pe care şi le aminteşte, mai adăugaţi una sau două. Continuaţi câtă vreme copilul pare interesat. Poate fi adăugat un cuvânt nou în fiecare zi, dacă el pare atras de acest joc.

Copilul poate încerca să citească unele dintre etichete, dar este mai important să i se sublinieze literele şi sunetele de început la această vârstă. Încurajaţi-l să-şi

amintească literele din cărți, etichetele de pe pachetele cu alimente, din reviste, din reclame, de pe mărci, de pe clădiri, ziare etc.

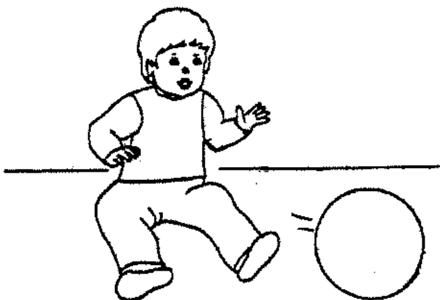
Ca o extindere a acestei activități, încercați să denumiți cuvintele familiare și rugați-l pe copil să identifice sunetul de început. Evitați cuvintele care încep cu grupurile ce, ci, che, chi, ge, gi, ghe, ghi. Sunetele literelor combinate sunt diferite de sunetele izolate ale literelor componente.

Această activitate dezvoltă:

- *o conștientizare mai bună a literelor și a cuvintelor;*
- *abilitatea de a asculta sunetele;*
- *abilitatea de a identifica sunetele inițiale;*
- *abilitatea de a memora literele în cuvinte;*
- *abilitatea de a asocia cuvintele cu obiectele;*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 37

Mă joc mai mult cu mingea!



Un copil de această vârstă trebuie să-și dezvolte coordonarea activității motorii grosiere (ușurința de folosire a mușchilor mari). Folosirea mingii este distractivă, și copilul poate să-și dezvolte unele abilități de bază utilizând-o. Este recomandată o minge de cauciuc, umflată bine, care sare ușor. Ar trebui să aibă o mărime potrivită pentru a fi bine mânuită de copil, la fel ca aceeea introdusă la vârsta de 3 ani, la activitatea din Săptămâna 1.

Delimitați un loc cu bandă sau cu cretă pe podea sau în grădină. Spuneți-i copilului să dea drumul mingii, să o urmărească și să o prindă când sare înapoi. Copilul trebuie să-și folosească ambele mâini pentru a lovi mingea și trebuie să evite folosirea corpului pentru a o prinde. Această activitate ar trebui exersată des. Numărând de câte ori cade mingea, interesul copilului va fi mărit. Copilul va sincroniza bătutul mingii cu numărătoarea. Aceasta îl ajută să înțeleagă utilitatea numărătorii.

Alt joc este aruncarea mingii. Arătați-i copilului cum să arunce ușor mingea în sus și cum să o prindă atunci când ea cade. Lăsați-l să arunce mingea singur în sus și explicați-i cum să urmărească mingea cu ochii și să fie gata să o prindă atunci când vine în jos. Copilul trebuie învățat să nu își folosească corpul pentru a prinde mingea. Mâinile și brațele trebuie să fie destul de depărtate de corpul copilului atunci când el încearcă să prindă mingea. Puteți număra de fiecare dată când, după ce aruncă mingea în sus, copilul o prinde.

Puteți exersa împreună cu copilul dând mingea de-a dura înainte și înapoi de la unul la altul în poziția în picioare sau șezând. Rostogolitul mingii a fost introdus mai devreme, dar copilul are nevoie de mult exercițiu pentru a controla mingea. Poate, de asemenea, să se amuze dând o minge de-a dura pe un perete, împingând-o sau forțând-o astfel încât să vină de-a dura înapoi pentru a o prinde.

Această activitate dezvoltă:

- *o coordonare motorie grosieră mai bună;*
- *abilitatea de a urmări cu ochii o țintă mișcătoare;*
- *abilitatea de a aprecia momentul în care trebuie să prindă mingea;*
- *încrederea în sine;*
- *abilitatea de a număra.*

Patru ani - Săptămâna 38

Mai multă mișcare!

Săritul este nostim, dar este dificil pentru un copil de patru ani. Exercițiul este esențial. Dacă nu a fost destul de bine coordonat atunci când săritul a fost pentru prima dată introdus la vârsta de 3 ani, Săptămâna 2, copilul va avea nevoie de mai multe explicații preliminare și mai mult exercițiu. Trebuie explicați pașii de bază ai săritului astfel: pune la început un picior înainte, apoi sari pe același picior înainte. Piciorul care nu atinge pământul sau podeaua în timpul primei sărituri trebuie apoi să pășească atunci când prima săritură a fost terminată. Al doilea picior, care este acum înainte, trebuie să sară, în timp ce primul picior se pregătește să facă un alt pas și să sară înainte. Ritmul impus copilului va fi acela în care puteți spune: „Pas, sari repede!". Amintiți-i să fie gata să schimbe piciorul, imediat ce săritura a fost terminată. Continuați să încurajați copilul să exerseze ori de câte ori aveți ocazia. Copilul se va simți sigur pe el dacă va exersa singur, fără ajutorul unui adult. Câteodată, copiii sunt intimidați chiar de prezența unui adult, în special atunci când exersează ceva ce li se pare dificil. Totuși, laudele dumneavoastră vor face minuni.

Copiilor le place să meargă la trap. Spuneți-i că mersul la trap se face cu sărituri scurte, alternative, în timp ce își mișcă trupul înainte. Dacă îi agățați clopoței la glezne sau la picioare, îl va amuza și mai mult pentru că își poate imagina că este un cal sau un poney. Coordonarea mersului la trap este mai ușoară pentru copil și poate înlocui cu succes un exercițiu de sărit.

Mersul în galop a fost introdus mai devreme. Pentru a-i împrospăta memoria, această activitate se poate realiza explicându-i copilului cum să înceapă cu un picior. Spuneți-i că acest picior va rămâne mereu în fața celuilalt și va fi numit piciorul care conduce. Deoarece piciorul lui care conduce se mișcă înainte, el trebuie să sară repede în timp ce celălalt picior urmează piciorul care conduce. Piciorul care conduce pășește din nou, și procesul se repetă. Copilul se poate preface că este un cal de curse care merge în galop. O dată ce poate sări, merge la trap și în galop, jucați cu el jocul „Ascultă și execută". Pentru a începe jocul, lăsați copilul să sară în cerc. Ar fi de ajutor niște obiecte: o bandă sau desenatul unui cerc care să delimiteze o zonă circulară. Motivul pentru care trebuie delimitată zona este tendința copiilor de a sări, de a galopa

sau a merge la trap în cercuri din ce în ce mai mici dacă nu i se propune un anumit spaţiu în jurul căruia să se mişte. Dacă el continuă să sară în jurul cercului, spuneţi-i: „Mergi la trap!". La această comandă, copilul trebuie să schimbe săritura cu trapul. Lăsaţi copilul să meargă la trap în cerc. Apoi schimbaţi mişcarea cu galopul. Continuaţi schimbarea mişcărilor până când copilul pare a fi obosit. Repetaţi această activitate de multe ori, deoarece îl învaţă pe copil să asculte, să gândească şi să reacţioneze.

Această activitate dezvoltă:

- *coordonarea motorie grosieră;*
- *abilitatea de a asculta pentru a schimba mişcarea;*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 39

Ascultă şi numeşte!

Această activitate implică abilitatea de a asculta o afirmaţie, de a face un raţionament şi de a da un răspuns oral. Copilul poate fi capabil să dea mai mult de un răspuns pentru fiecare afirmaţie. Încurajaţi discuţia cât de mult posibil şi adăugaţi afirmaţii noi la lista propusă. Este un exerciţiu bun sau un joc liniştit care poate îmbogăţi limbajul copilului, poate dezvolta procesul de gândire şi poate extinde cunoştinţele legate de diferitele lucruri denumite în timpul activităţii.

- Numeşte pe cineva care merge.
- Numeşte pe cineva care doarme.
- Numeşte pe cineva care înoată.
- Numeşte ceva care pluteşte.
- Numeşte ceva care loveşte.
- Numeşte ceva care se rostogoleşte.
- Numeşte ceva care zboară.
- Numeşte ceva care navighează.
- Numeşte ceva care se topeşte.
- Numeşte ceva care răneşte.
- Numeşte ceva care taie.
- Numeşte ceva care arde.
- Numeşte pe cineva care merge la trap.
- Numeşte ceva care lipeşte.
- Numeşte ceva cu care se sapă.
- Numeşte ceva care se deschide.
- Numeşte ceva care sună.
- Numeşte ceva care se mişcă.
- Numeşte ceva care străluceşte.
- Numeşte ceva care se mănâncă.

Această activitate dezvoltă:

- *abilitatea de a asculta şi a înţelege conceptele;*
- *abilitatea de a face raţionamente şi asociaţii;*
- *îmbogăţirea vocabularului;*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 40

Ştii să sari coarda?

Puneţi o bucată de frânghie sau o coardă obişnuită pe podea sau pe pământ. Spuneţi-i copilului să sară peste coardă. Lipiţi, legaţi sau fixaţi un capăt al corzii de piciorul unui scaun sau al unei mese astfel încât coarda să fie la o înălţime de aproximativ 10 cm de la podea sau de la pământ. Ţineţi capătul corzii la nivelul de 10 cm astfel încât să fie paralelă cu podeaua sau cu pământul. Spuneţi-i copilului să sară peste coarda întinsă. Lăsaţi-l să sară înapoi şi înainte la acest nivel până când capătă încredere în sărit.

Înălţimea corzii poate fi treptat mărită. Poate fi asigurată cu un teanc de cărţi, cărămizi sau altceva greu. Continuaţi să măriţi treptat înălţimea, până când este destul de mare pentru copil spre a putea sări confortabil.

Altă dată, alegeţi o înălţime comodă pentru copil pentru a sări peste coardă în timp ce unul dintre capete este fixat. Legănaţi încet înainte şi înapoi coarda pentru ca el să urmărească dacă poate reuşi să sară fără pericol. Încurajaţi copilul să exerseze până când se plictiseşte sau pare obosit. Această activitate ar trebui repetată des, copilul devenind sigur pe el în ce priveşte săritul unei corzi în mişcare numai prin exerciţiu.

Alegeţi o coardă de sărit de lungime potrivită pentru copil şi arătaţi-i cum să o ţină cu ambele mâini. Explicaţi-i cum să o pună în spatele lui şi să o mişte încet peste cap, lăsaţi mijlocul corzii să cadă şi să atingă podeaua sau pământul. În acest moment, explicaţi-i să sară peste mijlocul corzii şi să aducă coarda înapoi pe deasupra lui în spate, după cum a făcut la început. Spuneţi-i să repete această mişcare foarte încet la început, pentru a deveni mai sigur pe el, şi apoi să mărească viteza de mişcare a corzii. Cu exerciţiu, copilul va deveni capabil să-şi dezvolte îndemânarea de a da coarda peste cap şi de a sări peste ea. Cei mai mulţi copii se amuză sărind coarda singuri la această vârstă. Totuşi, unii nu capătă această îndemânare până când nu ajung la şcoală.

Atunci când copilul a învăţat destul de bine să sară coarda, număraţi de câte ori poate sări fără să greşească.

Copilul poate, de asemenea, să facă exerciţii sărind cu un cerc, pe care să-l ţină cu ambele mâini, să-l întoarcă exact ca pe o coardă şi apoi să sară peste el. Copilul poate număra de câte ori a sărit coarda în acest mod fără a greşi.

Această activitate dezvoltă:

- *o uşurinţă mai mare la sărit;*
- *coordonarea motorie grosieră;*
- *o conştientizare mai bună a conceptului „peste";*

- *ușurința de a privi un obiect în mișcare și de a reacționa la un anumit moment;*
- *o abilitate mai mare de a număra;*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 41

Spune ce pipăi!

Puneți cel puțin cinci obiecte diferite într-o cutie de pantofi cu capac. Tăiați o gaură în capac, destul de mare pentru ca mâna copilului să poată trece prin ea. Obiectele trebuie să fie destul de mici pentru a trece prin gaură în cutie și potrivite pentru a fi apucate ușor. Câteva sugestii sunt: o lingură, o piatră, o cutie goală de film, o jucărie mică sau un nasture mare.

Arătați-i copilului obiectele și lăsați-l să le pipăie în timp ce le puneți în cutie. Denumiți unul dintre obiecte și spuneți-i să-și pună mâna în cutie, să pipăie forma obiectului denumit și să-l tragă afară din cutia de pantofi prin gaură. Lăudați-l dacă a reușit. Dacă are dificultăți la alegerea obiectului, încercați să-i dați indicii în legătură cu forma sau consistența obiectului la pipăit. Dacă nici aceasta nu îl ajută, retrageți obiectul, vorbiți-i despre el și lăsați apoi copilul să-l pipăie din nou. Puneți din nou obiectul în cutie și numiți un altul pentru a fi scos de copil. Continuați această activitate până când copilul reușește de cele mai multe ori să identifice obiectele. Schimbați obiectele și repetați această activitate altă dată.

Ca o extindere a activității, alegeți trei lucruri care sunt netede și trei lucruri aspre, ca de exemplu o piesă de plastic netedă, un nasture, o jucărie moale la pipăit, un capac de sticlă aspru, o bucată de șmirghel și o piatră aspră. Puneți aceste obiecte în cutia de pantofi cu gaură în capac și spuneți-i copilului să pipăie în cutie după ceva neted sau după ceva aspru. Faceți aceasta până când cutia se golește de obiecte netede și aspre. Apoi încurajați-l să pipăie și să vă spună care lucruri din casă sunt netede și care sunt aspre. Copilul se va distra pipăind bucăți de mobilă și căutând zone netede și aspre. Se va amuza, de asemenea, mișcându-se prin casă, descoperind și discutând despre diferite lucruri pe care le pipăie. Poate, de asemenea, să recunoască alte senzații tactile sugerate prin pipăitul lucrurilor, ca ușor, pufos, care te zgârie, accidentat, lipicios, plin cu cocoloașe etc.

Altă dată poate fi repetat același procedeu, cu cutia de pantofi cu gaură în capac, cu obiecte moi și tari. Câteva obiecte sugerate sunt: un tampon de vată, o bucată de pânză, un balon dezumflat, o bucată de lemn, o lingură, un dop de sticlă etc. Atunci când cutia se golește, copilul se poate amuza găsind obiecte moi și tari în casă și povestindu-vă despre ele.

Această activitate dezvoltă:

- *o conștientizare mai bună a simțului tactil;*
- *abilitatea de a denumi obiecte după pipăit;*
- *abilitatea de a distinge între aspru și neted;*

- *abilitatea de a distinge între tare și moale;*
- *abilitatea de a lua o hotărâre;*
- *îmbogățirea vocabularului;*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 42

Despre alimente

Copiii de această vârstă ar trebui să fie conștienți că bunele obiceiuri de a ne hrăni sunt esențiale. Această activitate are scopul de a identifica tipurile de bază de alimente pentru copil și de a suscita interesul copilului, pentru ca acesta să își dorească să mănânce corect.

Aduceți patru farfurii de carton.Ajutați copilul să aleagă și să decupeze dintr-o revistă imagini ale următoarelor alimente: pâine, cereale, carne, lapte, brânză, fructe și legume. Spuneți-i să lipească: pozele cu pâine și cereale pe o farfurie, poza cu carne pe cea de-a doua farfurie, cele cu lapte și brânză pe a treia farfurie, iar cele cu fructe și legume pe a patra farfurie.

Puneți cele patru farfurii de carton într-un rând. Încurajați copilul să denumească mâncărurile de pe fiecare farfurie. Spuneți-i că pentru a fi sănătos trebuie să mănânce câte ceva din toate cele cinci tipuri de alimente în fiecare zi. De asemenea, spuneți-i că oamenii care nu mănâncă alimentele corect nu sunt sănătoși și se îmbolnăvesc mai des.

Încurajați-l să se uite la alte poze cu alimente din reviste vechi și să le decupeze. Copilul poate apoi pune pozele cu mâncăruri în grupul corespunzător de pe una dintre cele patru farfurii.

Altă dată, copilul poate fi atras să aleagă (sub îndrumarea dumneavoastră) propriul său meniu. Poate alege o imagine cu alimente de pe fiecare dintre cele patru farfurii. Trebuie încurajat să aleagă poze care seamănă cu modul obișnuit de a servi mâncarea. O farfurie de carton poate fi împărțită în patru părți folosind o carioca pentru a marca cele patru sectoare. Aceasta îl va face pe copil mai conștient de existența celor patru tipuri de alimente. Copilul poate pune mâncărurile alese în cele patru secțiuni ale farfuriei sau poate dori să le lipească la loc. Poate că va rămâne mai departe interesat să-și compună alte meniuri.

La ora mesei, copilul trebuie să recunoască mâncărurile din farfuria lui și să precizeze cărei categorii de alimente îi aparțin. Să sperăm că aceasta îl va încuraja să fie interesat să mănânce o mai mare varietate de alimente.

Această activitate dezvoltă:

- *conștientizarea diferitelor tipuri de alimente;*
- *conștientizarea faptului că anumite alimente sunt absolut necesare pentru o sănătate bună;*
- *îmbogățirea vocabularului pentru recunoașterea alimentelor;*
- *ușurința de a clasifica alimentele în grupe;*

- *încrederea în sine;*
- *interesul de a face selecții de mâncăruri;*
- *coordonarea motorie fină la decupare și lipire.*

Patru ani - Săptămâna 43

Sari peste!

Întindeți două corzi sau două bucăți de sfoară paralele și foarte aproape una de alta. Spuneți-i copilului că ne prefacem că în spațiul dintre corzi curge un râu îngust. Explicați-i cum să sară peste râul cel îngust. Spuneți-i că poate sări peste râu fără să se ude, pentru că este îngust.

Mutați corzile puțin mai depărtate, dar destul de apropiate pentru ca el să reușească să sară peste ele. Spuneți-i că râul acesta este mai lat decât râul cel îngust. Explicați-i cum să sară peste râu și să fie atent să nu cadă în apă și să se ude. Dacă nu este în stare să sară peste râu, lăsați-l să încerce din nou sau apropiați corzile ori sforile. Dacă reușește să sară, spuneți-i că este campion la sărit pentru că nu s-a udat.

Mutați corzile și mai departe una de cealaltă. Atât de depărtate, încât copilul să nu fie în stare să sară peste cele două corzi sau sfori paralele. Spuneți-i că râul este foarte lat acum. Este cel mai lat dintre cele trei râuri. Încurajați-l să încerce să sară peste cel mai lat râu. Dacă nu poate să sară peste cele două sfori paralele, spuneți-i: „Oh, te-ai udat". Dacă reușește, spuneți-i: „Ai sărit peste cel mai lat râu și nu te-ai udat".

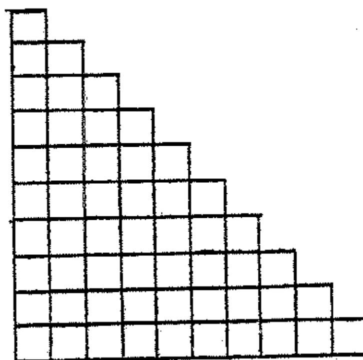
Recapitulați cuvintele îngust, mai lat și cel mai lat cu copilul. Pentru a fixa conceptul, tăiați o foaie de hârtie în trei fâșii: una îngustă, una puțin mai lată și alta mult mai lată. Jucați jocul „Ia-o de jos". Explicați-i să ia de jos una dintre fâșiile de hârtie pe care o numiți, adică pe cea îngustă, mai lată sau pe cea mai lată. Oricând aveți ocazia încercați să folosiți aceste cuvinte pentru a fixa noțiunile.

Această activitate dezvoltă:

- *coordonarea motorie grosieră;*
- *abilitatea de a sări peste un obstacol;*
- *ușurința de a distinge între îngust, mai lat, cel mai lat;*
- *abilitatea de a îndeplini comenzile;*
- *abilitatea de a asculta;*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 44

Câte trepte sunt?



Dacă aveți posibilitatea, faceți rost de 55 de nasturi de cămașă sau unii asemănători care sunt de aproximativ aceeași mărime. În loc de nasturi pot fi utilizate capace de sticle, boabe, pietricele mici sau pătrățele egale de hârtie.

Explicați-i copilului să pună un nasture pe o suprafața plană. Apoi explicați-i să pună doi nasturi pe un rând sub primul nasture. Adăugați trei nasturi sub rândul celor doi nasturi. Faceți același lucru pentru rândurile următoare adăugând mereu câte un nasture pentru fiecare rând, până la zece rânduri. Această aranjare ar trebui să constea în zece rânduri uniforme drepte care să semene cu treptele unei scări: treapta mică de un nasture, sus, și treapta cea mai mare de zece nasturi, jos. Numărați nasturii pe diagonală împreună cu copilul, pe măsură ce el își mișcă degetul arătător în jos „pe scări" și în sus „pe scări". Copilul se poate distra socotind numărul total de obiecte care au fost folosite pentru a forma rândurile care seamănă cu scările.

Altă dată, scrieți numerele 1 până la 10 pe cartele individuale, dreptunghiuri de hârtie sau farfurii mici de carton. Amestecați cartelele, dreptunghiurile sau farfuriile de carton și puneți-le într-un teanc cu numerele cu fața în jos. Încurajați copilul să întoarcă o cartelă cu fața în sus, să citească numărul de pe ea și să numere atâția nasturi (sau alte obiecte asemănătoare) cât arată numărul și să-i pună pe cartelă, pe dreptunghi sau pe farfurie. Ajutați-l atât la recunoașterea numărului, cât și la numărare. Această activitate trebuie continuată până când toate numerele au fost întoarse pe față și toți cei 55 de nasturi utilizați la construcția „scărilor" au fost numărați și plasați corect.

Copilul va avea nevoie de mult exercițiu pentru recunoașterea numerelor și numărarea corectă a obiectelor. La numărarea obiectelor, va fi util dacă el va mișca fiecare obiect mic pe care îl numără. Apoi trebuie să miște fiecare piesă într-o poziție diferită, pentru a face un nou teanc. Dacă a uitat un număr la numărare, rugați-l să înceapă din nou și să numere încet astfel încât să nu mai greșească. Dați-i o mână de ajutor dacă nu știe ce număr urmează atuncicând numără.

Altă dată, cartelele cu numere, dreptunghiurile sau farfuriile de carton pot fi puse în ordine de la 1 la 10. Pot fi folosite cărți vechi de joc, dar asigurați-vă că a înțeles că asul înseamnă „unu". Orice cartelă vă hotărâți să folosiți poate fi apoi pusă în ordine numerică. Dacă folosiți un întreg teanc de cărți vechi, copilul se poate distra în ordine numerică. Dacă folosiți un întreg teanc de cărți vechi, copilul se poate distra potrivind cărțile cu același număr. Apoi aceste teancuri pot fi puse în ordine numerică.

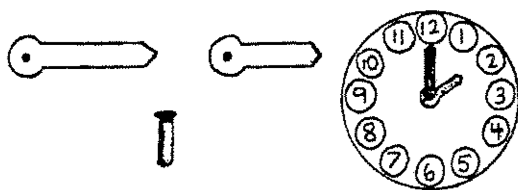
Această activitate dezvoltă:

- *o conștientizare mai bună a numărătorii în ordine;*
- *o conștientizare mai bună a ordinii crescătoare a numerelor;*

- *abilitatea de a pune numerele în ordine;*
- *abilitatea de a număra obiectele pentru a potrivi numărul corect;*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 45

Ceasul



Utilizați o monedă pentru a trasa și a desena douăsprezece cerculețe în interiorul conturului unei farfurii mari de carton. Va fi mai ușor să spațiați egal cerculețele dacă le desenați mai întâi pe cele din partea de sus și de jos, apoi pe cele din mijloc, din stânga și din dreapta. Astfel va rămâne loc destul pentru toate cerculețele. Scrieți numerele de la 1 la 12 cu o carioca în cerculețele corespunzătoare pentru a reprezenta orele ceasului. Desenați două bucăți de carton care reprezintă limbile arătătoare. Decupați una mai scurtă decât cealaltă și potriviți marginile unuia dintre capetele fiecărei limbi arătătoare astfel încât să semene cu un punct. Fixați limbile arătătoare cu o piuneză în centru.

Cei mai mulți dintre copii sunt familiarizați cu ceasurile digitale și foarte puțini au fost atenți la un ceas obișnuit, analogic. Spuneți-i copilului că există două feluri de ceasuri. Dacă este posibil, arătați-i diferența. Un copil de patru ani poate fi în stare să numere până la șaizeci, dar nu va înțelege conceptele numerelor atât de mari. Ceasul confecționat din farfuria de carton este un bun mod de a-i explica conceptul de timp. Copilul poate să înțeleagă conceptul de oră, dar înțelegerea minutelor și secundelor îi depășeste pe cei mai mulți copii de această vârstă. Odată ce este sigur pe recunoașterea orelor, minutele pot fi explicate privind un minutar care merge tot timpul în jurul ceasului.

Pentru a începe această activitate, arătați-i copilului ceasul manufacturat. Indicați-i numerele din cercuri în timp ce numărați de la 1 la 12. Întrebați-l care dintre arătătoarele ceasului este mai lung. Spuneți-i să pună arătătorul mai lung la numărul 12. Asigurați-vă că știe că limba mai lungă se numește limba mare și că limba mai scurtă se numește limba mică. Explicați-i cum să pună limba mică în poziția 1. Spuneți-i că ceasul arată că este ora 1. Spuneți-i acum să miște limba mare de jur împrejur o dată. Asigurați-vă că a înțeles că limbii mari îi ia o oră pentru a se mișca de jur împrejurul ceasului și a se întoarce în același loc. Explicați-i cum să deplaseze limba mică în dreptul lui 2. Întrebați-l cât este ceasul. Dați-i răspunsul dacă simțiți că nu a înțeles. Lăsați-l să continue să miște arătătoarele ceasului și să identifice ora corectă, în timp ce ele se mișcă.

Nu este necesar să-i explicați copilului ceasul de dimineața până seara și douăzeci și patru de ore pe zi. Va dobândi exercițiu la deplasarea limbilor ceasului și cunoașterea orei corecte și fără un exces de zel.

Va fi foarte folositor dacă un ceas adevărat analogic poate fi pus la vedere o perioadă de timp. În acest fel, copilul poate observa secundarul, ca și deplasarea lentă a minutarului (limba mare) și a orarului (limba mică).

Ca o extensie a acestei activități, marcați 12 spații cu bandă pe podea într-un cerc sau folosiți 12 pietre ca marcaje pentru a reprezenta afară spațiile numerelor de pe ceas. Lăsați copilul să vă ajute să numărați douăsprezece farfurii de carton sau foi de hârtie. Încurajați copilul să vă spună ce număr să scrieți pe fiecare farfurie, care vor avea numerele de la 1 la 12 scrise pe ele. Rugați copilul să vă ajute să puneți farfuriile de carton sau să le numerotați în poziția corectă pentru a semăna cu un ceas uriaș. Aceste piese pot fi apoi fixate cu scoci.

Îndemnați copilul să meargă în jurul ceasului în sensul mișcării limbilor lui, folosind pietrele sau farfuriile de carton ca pietre de pășit. Copilul va fi încurajat să spună numărul corect pe măsură ce pășește pe fiecare farfurie numerotată de hârtie. Aceasta va fixa pozițiile numerelor care reprezintă orele și va orienta copilul spre înțelegerea mișcării în sensul acelor unui ceasornic.

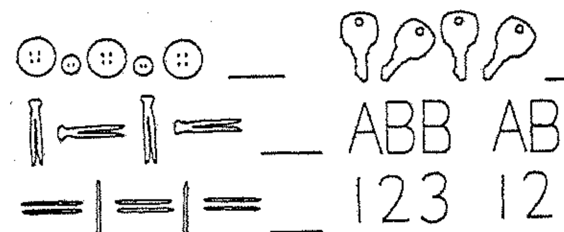
Pentru mărirea interesului, copilul poate merge contrar mișcării acelor ceasornicului și poate identifica numerele. Aceasta, de asemenea, va ajuta copilul în plasarea numerelor și în înțelegerea sensului invers mișcării acelor unui ceasornic.

Această activitate dezvoltă:

- *o conștientizare mai bună a numerelor de la 1 la 12;*
- *conștientizarea ceasului;*
- *percepția conceptelor de timp și oră;*
- *conștientizarea pozițiilor spațiale ale numerelor de pe ceas;*
- *o conștientizare mai bună a conceptelor „mare" și „mic", „lung" și „scurt";*
- *conștientizarea conceptelor „sensul acelor de ceasornic" și „sensul invers acelor de ceasornic";*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 46

Modele



Un model este un mod de a face ceva și apoi de a-l repeta. Copilul poate să nu înțeleagă cuvântul a repeta. Deci, vă sugerez să folosiți termenul „a face din nou". Pot fi utilizate multe materiale diferite pentru a realiza un model sau un tipar. Ideea este

să-i arătaţi copilului un tipar şi să-l întrebaţi ce urmează dacă modelul este continuat. Aceasta este indirect o introducere în spunerea cuvintelor pe litere, adică prezicerea sau determinarea literei care urmează într-un cuvânt.

Câteva sugestii de materiale pentru tipare sunt: nasturi, cleşti de rufe, scobitori, o colecţie mare de chei, bucăţi de hârtie colorate etc. Schemele de tipare pentru aceste materiale sunt următoarele:

- Un model cu nasturi poate fi realizat cu nasturi mari şi mici. Copilul poate fi apoi întrebat ce urmează în continuare în model. Apoi poate continua modelul.
- Un model cu cleşti de rufe poate fi compus cu un cleşte pus vertical şi unul orizontal. Copilul poate fi întrebat apoi ce urmează în model şi poate continua modelul.
- Un model cu scobitori poate fi aranjat astfel încât două scobitori să fie aşezate orizontal paralele şi una să fie pusă vertical. Copilul poate fi întrebat ce urmează şi apoi poate continua modelul.
- Un model cu chei poate fi realizat punând două chei cu vârfurile atingându-se pentru a forma o formă în V. Copilul trebuie să fie capabil să continue modelul.
- Un model din fâşii de hârtie colorate poate fi format din culorile roşu, albastru, roşu, albastru. Copilul va fi încurajat să continue modelul.
- Poate fi, de asemenea, compus un model din litere. Se poate citi ABB, ABB. Copilul trebuie să fie în stare să repete acest model indefinit.
- Un model din numere poate fi 1-2-3, 1-2-3. În acest timp, copilul trebuie să fie în stare să-l repete şi să-l continue la nesfârşit.
- Încurajaţi copilul să facă un model din tacâmuri.

Pot fi realizate modele mai complicate cu diferite materiale. Bătutul din palme în ritm, bătutul din picioare sau o combinaţie a acestora, pe lângă pocnitul coapselor sau datul din cap, toate pot fi aranjate în modele. Copilul poate fi îndemnat să repete ceea ce faceţi şi să continue.

Atrageţi-i atenţia asupra modelelor pe care le vedem peste tot acasă, cum sunt cele florale, ecosez sau în dungi de pe materiale, farfurii, argintărie, lămpi, gresia de pe jos, covoare, bijuterii, mobile, tapet etc.

Această activitate poate fi extinsă la nesfârşit, ea dezvoltând:

- *percepţia modelelor;*
- *abilitatea de a descoperi modele;*
- *abilitatea de a prevedea sau a determina ceea ce urmează într-un model;*
- *simţul vizual de observaţie;*
- *preţuirea estetică a modelelor.*

Jocurile de puzzle

Jocurile de puzzle din lemn sau din carton sunt scumpe şi copiii se plictisesc destul de repede să facă aceleaşi modele. De aceea, puteţi reconsidera confecţionarea puzzle-urilor proprii. Puzzle-urile urmăresc dezvoltarea unor deprinderi de bază. Servesc la dezvoltarea coordonării ochi-mână, înţelegerea noţiunii de întreg compus din părţi, plasarea pieselor într-un spaţiu dat, rezolvarea unei probleme şi îndemânarea de a se juca cu piese mici pentru dezvoltarea muşchilor mici. Adăugarea unei varietăţi de imagini puzzle va dezvolta interesul copilului şi mai mult. Pot fi decupate imagini mari viu colorate din reviste, calendare vechi, cărţi colorate sau desene realizate şi colorate de dumneavoastră, şi care pot fi apoi utilizate drept puzzle-uri. Sunt necesare unul sau două puzzle-uri în acelaşi timp pentru a atrage copilul să facă puzzle-uri. Atunci când copilul îşi dezvoltă îndemânarea, pot fi realizate puzzle-uri mici, din cărţi poştale vechi. De câte ori vă hotărâţi să faceţi un puzzle, ţineţi minte că un copil de această vârstă este capabil să completeze un puzzle de cel puţin 8-10 bucăţi şi poate avansa până la 15 bucăţi şi chiar mai multe. Totuşi, piesele trebuie să fie destul de mari pentru a le putea ţine uşor în mână şi trebuie să conţină destule indicii din imagine pentru ca el să reuşească să rezolve problema şi să completeze întreg puzzle-ul.

Puzzle-urile pot fi realizate lipind imagini mari, viu colorate pe carton. Faţa şi dosul pot fi acoperite cu hârtie transparentă, dar nu este neapărat necesar. Dacă sunteţi îndemânatic la traforaj, atunci lipiţi imaginile pe lemn. Dacă a reuşit să facă un puzzle de mai multe ori, de obicei, interesul copilului scade. De aceea este nevoie să faceţi noi puzzle-uri.

După ce s-a uscat lipiciul, desenaţi formele pieselor din puzzle. Folosiţi curbe mari şi intrânduri. Bucăţile cu vârfuri ascuţite sunt dificil de asamblat pentru copil. Decupaţi imaginile în bucăţi de puzzle şi etichetaţi dosul fiecărei piese cu o literă, un număr sau un alt simbol pentru a şti cărui puzzle îi aparţine. Aceasta vă va ajuta să păstraţi piesele separat. Păstraţi fiecare puzzle într-o pungă de plastic. Lăsaţi copilul să-şi aleagă un puzzle şi încurajaţi-l să-l pună la loc în pungă înainte de a începe să se joace cu un altul.

Dacă are dificultăţi, folosiţi o bucată de carton curată pe care să o puneţi sub puzzle. Desenaţi conturul fiecărei piese de puzzle pe cartonul curat. Va rămâne urma fiecărei bucăţi de puzzle şi îl va ajuta să se orienteze atunci când se joacă cu puzzle-ul.

Această activitate dezvoltă:

- *coordonarea ochi - mână;*
- *înţelegerea noţiunii de întreg compus din părţi;*
- *rezolvarea unei probleme;*
- *abilitatea de a mânui bucăţile unui puzzle;*
- *abilităţile vizuale (căutarea detaliilor);*
- *încrederea în sine şi independenţa.*

Patru ani - Săptămâna 48

Numele meu

Numele copilului este ceva foarte special pentru el şi la această vârstă trebuie să fie capabil să-şi recunoască propriul nume. Scrieţi numele său de botez pe o carte de vizită şi puneţi-l să recunoască numele literelor din numele său. Este important să folosiţi o literă mare la începutul numelui copilului şi litere mici în continuare. Altfel, profesorul de la grădiniţă va trebui să dezveţe copilul dacă utilizaţi numai litere mari pentru a-i scrie numele. Poate că ar fi mai simplu pentru copil să scrie cu litere mari, dar nu ne vom aştepta de la un copil de patru ani să ţină creionul corect şi să-şi scrie numele. Această activitate urmăreşte să-l facă pe copil să perceapă aspectul scris al numelui său.

În acest moment puteţi folosi cremă de ras pe o suprafaţă netedă pentru a scrie numele copilului cu degetul arătător. Desenatul şi scrisul cu cremă de ras au fost introduse la patru ani, activitatea din Săptămâna 35. Dacă nu vreţi să folosiţi cremă de ras, folosiţi o pastă de făină subţire întinsă pe hârtie cerată fixată cu bandă adezivă. Incurajaţi copilul să recunoască literele din numele său. Scrieţi cu grijă fiecare literă din nou pentru ca el să observe cum le desenaţi.

Conduceţi degetul arătător al copilului peste literele numelui său şi numiţi fiecare literă pe măsură ce o scrieţi. Repetaţi acest procedeu de mai multe ori şi apoi încurajaţi copilul să traseze fiecare literă exact aşa cum l-aţi condus înainte. Apoi spuneţi-i copilului să încerce să-şi scrie numele cu cremă de ras şi cu degetul arătător. Poate că va fi nevoie să mai suplimentaţi cremă de ras pe suprafaţa de lucru. Crema dispare după ce a fost expusă la aer. Copilul poate avea nevoie să scrie fiecare literă separat cu degetul dumneavoastră arătător, în timp ce îşi foloseşte propriul deget pentru a forma aceeaşi literă sub a dumneavoastră. Cu exerciţiu, va învăţa repede să-şi scrie numele. Dacă este interesat, arătaţi-i cum să-şi scrie numele de familie. Această activitate poate fi repetată de mai multe ori pentru a-şi dezvolta îndemânarea de a scrie litere. Scrisul în acest mod este distractiv pentru că greşelile pot fi uşor şterse. Atunci când folosim hârtie şi creion, este dificil să facem să dispară greşelile complet.

Copilul se poate distra formând litere din lut sau din plastilină. Aluatul făcut în casă poate fi rulat în „şerpi" lungi sau rulouri şi copilul se poate folosi de un cuţit de plastic pentru picnic sau de o foarfecă veche pentru a tăia litere. Spaghetele fierte pot fi, de asemenea, folosite pentru a forma litere.

Copilul se poate distra încercând să înveţe să scrie toate literele alfabetului. Literele-marionetă pot fi din nou folosite şi copilul se poate ghida după aceste litere pentru a le scrie în crema de ras sau a le forma din şerpi de cocă sau din spaghete fierte. Dacă devine foarte îndemânatic la scris litere, scrieţi litere punctate pe o foaie de hârtie şi încurajaţi copilul să le unească cu un creion pentru a forma literele pline. Copilul se poate distra scriind litere cu creta pe o tablă.

Această activitate dezvoltă:

- *abilitatea de a recunoaşte literele dintr-un nume;*
- *coordonarea ochi - mână;*
- *abilitatea de a recunoaşte literele dintr-un nume în ordine;*

- *simţul pipăitului la scrierea cu diferite materiale, precum crema de ras, lutul, aluatul, spaghetele, creioanele cerate sau creta;*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 49

Ascultă!

Scopul acestei activităţi este de a dezvolta capacitatea copilului de asculta. Dedesubt urmează o listă de cuvinte, dintre care două câte două reprezintă acelaşi cuvânt. Copilul trebuie să asculte cu atenţie cele trei cuvinte care îi sunt citite şi să le repete numai pe cele două care sunt aceleaşi. Cuvintele sunt date mai jos.

- casă-lampă-lampă
- umezeală-uşă-uşă
- găteşte-găteşte-priveşte
- cutie-masă-cutie
- hârtie-hârtie-rochie
- preş-covor-preş
- albastru-roşu-roşu
- peşte-verde-verde
- galben-galben-portocaliu
- oală-tigaie-tigaie
- băiat-băiat-fetiţă
- linge-toc-toc
- negru-maro-negru
- spune-spune-vinde
- canapea-scaun-canapea
- trei-trei-doi
- nouă-rând-rând
- copil-nume-copil

Această activitate poate fi utilizată ca joc de călătorie. Oricare dintre cele trei cuvinte poate fi înlocuit. Folosiţi noţiunea de „acelaşi" până când aţi verificat că este sigur pe ea. Apoi altă dată, copilul poate repeta numai cuvântul diferit. Totuşi, nu schimbaţi noţiunile de „acelaşi" şi „diferit" în timpul unei singure activităţi. Poate fi frustrant şi poate dezorienta copilul. Literele şi numerele pot fi şi ele utilizate: A-A-S, B-C-C, 1-2-2 sau 3-4-3.

Această activitate dezvoltă:

- *abilitatea de a asculta cu un anumit scop;*
- *îndeplinirea comenzilor;*
- *o conştientizare mai bună a noţiunilor „acelaşi" şi „diferit";*
- *îmbogăţirea vocabularului;*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 50

Hainele

Copilul trebuie să-şi dea seama că diferite tipuri de haine sunt purtate în anumite ocazii. Cele mai elegante haine le purtăm de obicei în ocazii speciale, când mergem la o nuntă, la biserică, la o petrecere sau la adunările deosebite de familie etc. Celelalte haine sunt potrivite pentru lucru, joacă, timp liber, dormit, înot etc. Aceste tipuri de haine variază în funcţie de anotimp, în locurile unde schimbările de anotimp sunt vizibile. Există haine care ne ţin cald şi haine care ne ajută să ne fie mai răcoare, atunci când este foarte cald afară. Un copil de această vârstă trebuie să fie în stare să clasifice hainele după necesitate.

Confecţionarea de cărticele despre anotimpuri ar fi interesantă pentru copil. Faceţi patru cărticele cu câte cinci sau şase pagini. Scrieţi numele unui anotimp pe fiecare dintre ele. Trebuie etichetate „Vara", „Toamna", „Iarna" şi „Primăvara". Citiţi numele anotimpurilor în ordinea în care apar pentru copil. Lăsaţi-l să aleagă una dintre cărticele pentru a începe cu ea sau puteţi să-i sugeraţi să înceapă cu anotimpul în curs.

Încurajaţi-l să se uite prin reviste vechi sau cataloage de cumpărături şi să-şi aleagă haine care se potrivesc cu sezonul ales. Decupaţi-le şi lipiţi-le în cărticică. Discutaţi pe scurt despre sezonul ales de copil, iar altă dată citiţi o povestire despre acel anotimp.

În alte trei momente potrivite, urmaţi acelaşi procedeu pentru următoarele trei anotimpuri. Asiguraţi-vă că a înţeles necesitatea diferitelor tipuri de haine.

Atunci când aţi terminat de completat cărticelele, invitaţi copilul să se uite la ele împreună cu dumneavoastră. Lăsaţi-l să numească fiecare haină care este în cărticică. Ajutaţi-l dacă este nevoie. Scrieţi numele hainei de pe o pagină şi rugaţi-l să spună literele din cuvânt. Copilul se poate amuza denumind culorile pe care le vede în haine. Numele culorilor pot fi adăugate imaginilor etichetate ale hainelor.

Poate că va dori să facă o cărticică pentru ocazii speciale sau pentru haine de seară. Poate fi urmat acelaşi procedeu sau i se poate sugera să-şi proiecteze cărticica proprie. În oricare dintre cazuri, încurajaţi-l să o facă. Cunoştinţele lui despre haine, litere, culori, detalii se vor lărgi, îşi va îmbunătăţi îndemânarea de a decupa sau de a lipi ca şi încrederea în sine.

Ca o extindere ulterioară a acestei activităţi, puteţi să-l întrebaţi în timpul cărui anotimp trebuie să poarte haine cum ar fi o haină, o şapcă, un costum de baie, cizme, mănuşi, canadiană, pantaloni scurţi, pulover, cămaşă, costum, vestă, mănuşi cu un deget şi sandale.

Trebuie luate în considerare câteva abilităţi care vor servi pentru a pregăti copilul să fie mai independent, deoarece el va începe curând să meargă la şcoală. Un copil la această vârstă trebuie să fie în stare să se îmbrace singur. Să-şi pună o jachetă, să îi tragă fermoarul sau să o încheie. Trebuie să fie în stare să se încalţe cu ghetele şi să-şi pună mănuşile fără ajutorul dumneavoastră. O pungă de plastic în pantofi îi va face să alunece mai uşor la încălţat, pentru exerciţii de încălţat. Trebuie să înveţe să-şi lege singur şireturile de la pantofi şi să i se explice cum se face funda. Exersaţi toate aceste abilităţi cu copilul astfel încât să nu aibă nevoie de ajutor atunci când va merge

la şcoală. Unii părinţi fac absolut totul pentru copiii lor, deoarece li se pare mai uşor şi mai repede. Cu răbdare, copilul devine independent şi sigur pe el.

Această activitate dezvoltă:

- *conştientizarea lucrurilor potrivite de îmbrăcăminte care trebuie purtate;*
- *conştientizarea existenţei anotimpurilor;*
- *abilitatea de a lua decizii;*
- *abilitatea de a asculta şi a asocia;*
- *coordonarea ochi - mână la decupare şi lipire;*
- *recunoaşterea şi denumirea literelor.*

Patru ani - Săptămâna 51

Acţiuni ABC

Recapitulaţi alfabetul cu copilul. Spuneţi-i că aveţi ceva de făcut pentru el sau că o să vă jucaţi de-a ce se potriveşte cu fiecare literă. Scrieţi literele de la Aa până la Zz pe cartonaşe separate şi verbele pe dosul fiecărui cartonaş. Acţiunile scrise pe dos pot fi cele de mai jos*:

Aa - aplaudă!
Bb - bate mingea!
Cc - cască!
Dd - dansează!
Ee - exersează!
Ff - freacă-ţi mâinile!
Gg - goleşte cutia!
Hh - hop într-un picior!
Ii - intră!
Îî - întreabă!
Jj - joacă-te!
Ll - loveşte-ţi picioarele!
Mm - mergi în marş!
Nn - neagă din cap!
Oo - opreşte-te!
Pp - pescuieşte!
Rr - râzi!
Ss - scarpină-te!
Şş - şerpuieşte-te!

---

* Literele Kk, Qq, Ww, Yy, Xx au fost omise, în limba română neexistând verbe care să înceapă cu aceste litere; au fost adăugate, în schimb, acţiuni care încep cu literele româneşti Îî, Şş, Ţţ (n. trad.).

Tt - trage-ți fermoarul!
Țț - țopăie!
Uu - uită-te!
Vv – vibrează!
Zz – zâmbește!

Puneți cartonașele într-o cutie sau într-o pungă și amestecați-le. Lăsați copilul să tragă un cartonaș, să citească litera și să vă dea cartonașul pentru a-i spune ce trebuie să facă. Citiți acțiunea pentru acea literă și lăsați copilul să o realizeze. Dacă este nevoie, dați-i o mână de ajutor. Unele acțiuni vor fi rapide, iar pentru altele, copilul va face zgomot. Dacă are greutăți, realizați acțiunea pentru el și lăsați-l să vă imite. Copilul poate fi interesat să facă doar câte puțin odată sau poate să fie amuzat să treacă prin tot alfabetul.

Scopul acestui joc, al jocului cu literele-marionetă și al altor jocuri ale alfabetului este să vă asigurați că este sigur pe numele literelor și pe sunete înainte de a intra la grădiniță.

Jocul acțiunilor ABC poate fi utilizat ca un joc de șarade de familie. Ceilalți membri ai familiei pot interpreta acțiunile, și copilul poate încerca să recunoască literele. Altă dată, copilul poate face acțiunea și unul dintre membri să recunoască litera acțiunii.

Alt mod de a juca jocul este să denumiți acțiunea și copilul să vă spună litera care corespunde acțiunii. Litera poate fi denumită pentru copil și el poate identifica oral acțiunea din memorie.

Unele dintre acțiuni pot fi schimbate pentru o literă dată. Lăsați copilul să încerce să se gândească la alte acțiuni care se potrivesc cu litera.

Această activitate dezvoltă:

- *o conștientizare mai bună a alfabetului;*
- *abilitatea de a identifica literele;*
- *activitatea motorie grosieră;*
- *aptitudinea de a asculta;*
- *îndeplinirea comenzilor;*
- *abilitatea de a asocia litera cu acțiunea;*
- *încrederea în sine.*

Patru ani - Săptămâna 52

Geanta de călătorie

Copilul va fi încântat să vă ajute la pregătirea unei sacoșe speciale pentru el, pe care să o ia oriunde pleacă împreună cu familia, într-o vizită lungă sau într-o excursie.

Alegeți o sacoșă pentru o excursie de cel puțin două zile sau o sacoșă de cumpărături și lăsați-l să o țină. Spuneți-i că este goală și ușoară. De asemenea, spuneți-i că îl veți ajuta să aleagă câteva lucruri pe care să le pună în ea. Subliniați-i că

atunci când geanta va fi gata, înăuntru vor fi câteva lucruri foarte speciale pentru a fi folosite numai de el.

Câteva sugestii: creioane cerate, un top de foi de hârtie, cărți vechi de joc, o tablă mică acoperită cu jerse cu diferite forme colorate pentru a face imagini din forme, un animal de pluș, curățătoare de pipă, o păpușă mică sau o mașină, un ghem sau o minge din ciorap, o cutie de plastic cu anumite obiecte în ea ca nasturi, chei, animale mici de plastic etc.

Tabla acoperită cu flanel poate fi realizată acoperind o bucată de carton de aproximativ 22 x 25 cm cu o bucată de flanel colorat uni. Culorile recomandate sunt verde deschis, albastru sau galben. Capetele pot fi cusute pe dos sau lipite cu bandă adezivă. Piesele pot fi decupate din petice de diferite mărimi și de diferite forme geometrice. Copilul poate fi foarte creator și își poate dezvolta interesul pentru imaginile din forme. Piesele pot fi păstrate într-o pungă de plastic.

Când geanta s-a umplut, lăsați-l să o țină. Întrebați-l dacă geanta mai este goală și dacă este mai grea. Explicați-i de unde vine diferența. Poate copilul să denumească câteva dintre obiectele din geantă? Dacă nu, goliți geanta și denumiți fiecare lucru pe măsură ce puneți obiectele înapoi. Este un bun antrenament pentru memorare.

Înainte de a lăsa acasă geanta, încercați să adăugați o mică gustare pentru copil, cum ar: stafide, un pachețel cu prăjiturele sau biscuiți. O băutură ambalată ar fi, de asemenea, o surpriză binevenită pentru copil. Variați conținutul genții, dar asigurați-vă că aveți mereu o geantă pregătită. Credeți-mă, poate fi un colac salvator.

Această activitate dezvoltă:

- *o conștientizare mai bună a conceptelor „gol" și „plin";*
- *o conștientizare mai bună a conceptelor „ușor" și „greu";*
- *memoria;*
- *conștientizarea pregătirii pentru activități în afara casei;*
- *interacțiunea de limbaj.*

CUPRINS